

Sólo 350 Ptas.
2,1€
PC - PlayStation - Nintendo 64 - Game Boy Color - Dreamcast y mucho más...
Año II - Nº 6
Juegos & Cía.
Test
PSX
Gran turismo 2, no es lo mismo conducir...
Test
N64
Super Smash Bros. la lucha según Nintendo
Test
PC
Quake III, ¡Qué pasada!
Comparativa
PC
Lara Croft vs. Indiana Jones
Los mejores trucos para los juegos del momento
SPACE RANGER
LIGHTYEAR
LASER
Toy Story 2 Hasta el infinito y más allá
Especial Tomb Raider
Guía paso a paso: desde Karnak hasta las Catacumbas
8 424094 810031
00006

Juegos & Cía.

Nº 6
Febrero 2000

Sumario

Actualidad

Juegos

Trucos



id Software mantiene el nivel de hemoglobina con disparos salvajes.



¿Será verdad que Buzz Lightyear y Woody vuelven a las andadas?...



Sony decide que no quiere que otra compañía le quite el primer puesto.



Estos jovencitos siguen *tan colgados* como en la televisión...



Los Nazis pasaron a la historia... ¿¡viva los soldados Soviéticos!?

Resaca milenaria

Han pasado muy poquitos días desde que la humanidad, por libre, decidió cambiar de milenio sin obedecer a los científicos. Pero, ¿dónde están los trajes metálicos que íbamos a utilizar a partir del año 2000?...
Y es que muchas promesas no llegan a cumplirse jamás... como las realizadas por Indiana Jones antes de visitarnos. Sin embargo otros siempre vuelven con alegrías debajo del brazo: «Toy Story 2» está basado en la película y encima es divertido, «Gran Turismo 2» se sale por todos los lados, «Quake III Arena» *reparte* a todo el que lo desee y «Age of Empires II» nos enseña un poquitín de historia. Pero tal vez lo más destacado sea el paso que hemos dado adelantando la entrada de los Test –las críticas– a las primeras páginas. Y es que en Juegos & Cía. nos gusta ir al grano...

La redacción

Juegos & Cía. So...

Seguimos con nuestro frenético tren de regalos para que los videojuegos no dejen de funcionar. Camisetas, volantes, maquetas, figuritas, juegos... ¡Mamáaaa, más sobres, es la guerra!

Pág. 68



Pág. 5

1 Volante Racing Wheel

10 Packs de Figuritas Clicks de Playmobil

15 Gorros y balones «PC Fútbol 2000»

Pág. 79





2 Maquetas y 2 Juegos «Panzer Elite» para PC

Pág. 80



rteos

2 Chalecos y 2 Juegos «Imperium Galactica» para PC

5 Polos de Cryo

Pág. 6

5 Juegos «Indiana Jones» para PC

Pág. 24

Pág. 27

10 Camisetas de «Mónaco GP 2»

Pág. 50

5 juegos «South Park Rally» para PSX

Pág. 23

5 Juegos «Theme Park World» para PC

Pág. 43



Simplemente, el mejor juego de fútbol de la historia. Y punto...



Microsoft no quiere dejar escapar a la gallina de los huevos de oro.



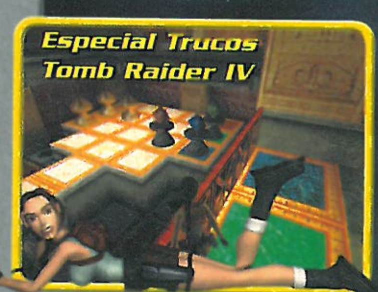
Saltos, carreras, derrapes y choques *made in spain*. ¡Pero qué bonito, madre!



Un género tan trabajado como el de los *beat-em'up* no merecía esto.



Espejito, espejito... ¿no es verdad que Lara me ha dado un repasito?



Lara sigue perdida en Egipto... ¡ayúdala a encontrar el alma de Seth!

Otras...

Números, cifras & Cía.

Muchas compañías conocidas han dado nuevas cifras de diferentes productos estrellas de los que han vendido muchas, muchas unidades. Por ejemplo, Sony ha sobrepasado los 70 millones de consolas vendidas a nivel mundial. Por mercados, 27,33 millones se han vendido en Europa, 16,77 en el país Nipon y 25,94 en el mercado americano. «Final Fantasy VIII» ha superado los 6 millones de unidades en todo el mundo siendo Japón el país donde más unidades se han vendido. Sega y su Dreamcast había vendido antes de las Navidades más de 500.000 consolas en toda Europa, mientras en EE.UU. existían graves problemas para encontrar una.

3dfx: tarjetas para todos

Ante la amenaza que supone GeForce 256, la empresa 3dfx se ha liado la manta a la cabeza y ha anunciado una gran gama de tarjetas que dejan a las que tenemos en nuestros PC a la altura del betún. Y es que de la Voodoo 4 pasan a la 5 sin darnos tiempo casi a realizar el cambio. Todas sus características técnicas son impresionantes... aunque no os aburriremos con un montón de datos que no entenderemos.

Más fútbol en PlayStation

Después de alucinar al personal de Game Boy Color, «Ronaldo V-Football» hace su aparición en la consola de Sony con una versión repleta de novedades y en un perfecto 3D. Fútbol es fútbol...





Lo + Caliente

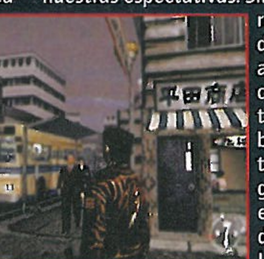
Final Fantasy IX para N64

Queridos amigos, la noticia que publicamos el mes pasado sobre la aparición de «Final Fantasy IX» para Nintendo 64 era... ¡UNA BROMA! por aquello del 28 de Diciembre, Día de los Inocentes. Llamadas a la redacción nos han indicado que alguno de vosotros *ha picado*... gracias por reiros con nosotros en unas fechas tan señaladas. El año que viene más...



Shenmue
Primera impresión...

Estamos ante un momento importante en la historia de los videojuegos. La última y más impresionante creación de Yu Suzuki desde «Virtua Fighter 3 TB» y «Daytona USA 2» se puso a la venta el pasado mes de Diciembre antes de que el contador marcase el 2000. Tenemos una versión producida del juego y os podemos avanzar que el primer contacto ha superado cualquiera de nuestras espectativas. Sin riesgo a exagerar, podemos decir que es la aventura más compleja –a nivel técnico y jugable– que hemos tenido el privilegio de disfrutar en los últimos diez años.



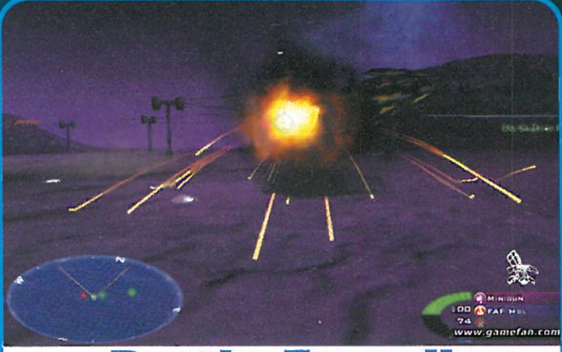


Las imágenes que podéis ver aquí están sacadas de diferentes partes del juego y os pueden dar una pequeña idea del preciosismo que gasta esta aventura RPG excepcional. Yu Suzuki ha dispuesto un enrevesado argumento a lo largo de tres GD-ROM donde nos movemos por un entorno real y muy interactivo en el que podemos disfrutar de varios estilos de juego. Durante toda la aventura nos movemos con una perspectiva en tercera persona que podremos variar a nuestro antojo. Las luchas pueden ser de dos formas bastante diferentes: una de ellas es a lo «Virtua Fighter» y la otra mediante la pulsación de ciertos botones en el momento justo. Recemos por que haya una versión en castellano...



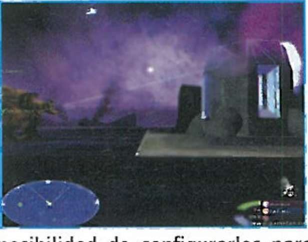
Dreamcast de cine: Reestrenos en GD Rom

Ya llegan a Dreamcast muchos juegos con versiones para consolas inferiores como «Ecco the Dolphin» que está siendo desarrollado por el equipo interno de Sega conocido como Appaloosa. El desarrollo será similar a lo que pudimos jugar en Mega Drive pero con un entorno gráfico tan bonito como cuidado. Se espera su salida en Europa para el mes de Abril. El otro título es el mítico «Resident Evil», que traerá la coletilla de Code Veronica y que ya ha aparecido en Japón con forma de *demo* gracias a la versión especial que ha realizado Capcom de «Resident Evil 2» para Dreamcast. El juego nos pone en las carnes de Claire y Chris Redfield en un entorno 3D que nos deleitará con grandes novedades en el apartado jugable gracias a una mayor interactividad en los escenarios. La acción será mayor y con más calidad. Su salida está bastante próxima y se espera que esté traducido al castellano...



Battle Zone II
Mucha guerra

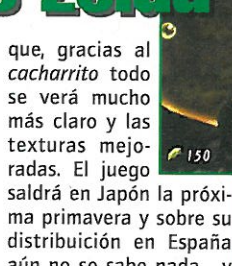
La continuación de uno de los juegos más importantes del 98 está terminada y lista para ser distribuida. «Battle Zone II» trae jugosas novedades en todos sus apartados. Han incluido un total de 30 vehículos con la posibilidad de configurarlos para atacar o realizar otros menesteres contra unos enemigos perfectamente *humanizados* gracias a su elaborada Inteligencia Artificial. Además, la opción multijugador nos dará *chicha* para horas y horas. Hasta que salga en nuestro país os dejamos con estas imágenes.





Datos sobre el nuevo Zelda





Nintendo ha confirmado el nombre de la inmortal crecación del genio Miyamoto «Legend of Zelda: Mask of Mujula» será una *pseudo-continuación* del fantástico «... Ocarina of Time» que utilizará de forma impresionante el Expansion Pak. El *engine* será muy similar aunque, gracias al *cacharrito* todo se verá mucho más claro y las texturas mejoradas. El juego saldrá en Japón la próxima primavera y sobre su distribuición en España aún no se sabe nada... y de la traducción menos. Desde las presentes líneas pedimos encarecidamente a Nintendo España que luche para que el juego salga traducido al castellano con los textos en pantalla y que no nos regale otro libro –al menos estaba traducido como Dios manda– con los diálogos que, aunque es de agradecer, era tan lioso que duplicaba las horas necesarias para terminar el juego.



PlayStation: tan viva como siempre

El señor Gabe Logan vuelve a deleitarnos con una nueva aventura para PlayStation que nos traerá 20 niveles distribuidos en dos CD y con el oringinal nombre de «Syphon Filter 2». El *engine* gráfico será bastante similar –calcado– a lo visto en la primera parte, pero los escenarios cambiarán bastante gracias a las diferentes localizaciones en las que se desarrolla la acción. Como era de esperar, contaremos con nuevas armas y objetos para guerrear. Entre ellos merece destacar las nuevas granadas de gases o un rifle con visión noctura que nos ayudará en muchas de las misiones nocturnas. Una de las cosas más importantes que no pudimos disfrutar en «Syphon Filter» fue la posibilidad de salvar la partida en diferentes *Checkpoints* que harán más fácil la partida.





El otro juego que traerá cola tiene sangre europea y viene con un dos detrás del nombre: «Medievil 2» nos devuelve a Sir Dan Fortes en una divertida y desternillante aventura que saldrá la próxima primavera en España.
Los gráficos serán muy similares pero todo lo que nos gustó de la primera entrega –explorar, resolver puzzles y la acción– se verán elevadas al cubo ya que los niveles son tres veces más grandes y los nuevos enigmas se han convertido en interesantes y divertidos. Además, la forma de luchar ha mejorado gracias a las nuevas armas incluidas y a los movimientos especiales...

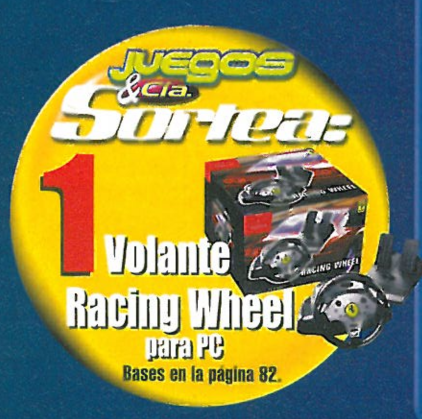


Game Croft y Lara Boy

La señorita Lara Croft abandona las exclusivas tierras consoleras de PlayStation para convertir todas sus curvas 3D en unas... ¿arcaicas 2D? El cartucho es, en esencia, una aventura con *scroll* lateral a lo «Prince of Persia» en la que demostrará las mismas habilidades que en la última versión de «Tomb Raider». La verdad es que nos ha sorprendido bastante esta conversión por su colorido y por desarrollo tan clásico y divertido. Aunque por el momento tendremos que esperar hasta después de Abril para comprobar que Lara es también portátil...







Otras...

Bleem habla spanish

Los responsables de la distribución del emulador legal de PlayStation, «Bleem!», afirman que actualmente Innovadreams ha desarrollado una versión del polémico emulador con el *interface* totalmente en castellano y que se espera que sea distribuido en nuestro país por el módico precio de 6.995 ptas. en las cadenas de tiendas más importantes. Aunque, aún no hay nada confirmado. Hasta que llegue ese momento toca esperar.

Game Boy Color en alza

La pequeña de Nintendo recibirá dos continuaciones a lo largo de este año que comienza. Una de ellas es la protagonizada por uno de los enemigos de Mario, el amarillento Wario que volverá a saltar y destrozar enemigos en «Wario Land 3». La otra maravilla de la técnica se llama «Zelda: Acorn of the Mystical Tree Episode1» que tiene una realización técnica más acorde con los nuevos tiempos que corren y sus decenas de colores.

Sega con el deporte

Los pasados días 27 y 28 de diciembre, Sega patrocinó el IV torneo internacional de Fútbol 7 celebrado en el Palau Sant Jordi de Barcelona, apoyando el evento con un montón de consolas y premios. También «NBA 2K» está muy cerca del mercado español con un plantel que abriará la boca a los más deportistas de la casa: todos los equipos de la NBA estarán presentes, con todos sus jugadores modelados independientemente y una animación *hiperrealista* para el título de baloncesto del futuro...

Estrategia en la Historia

Un grupo alemán está desarrollando un juego de estrategia basado en la II Guerra Mundial al estilo «Close Combat IV». Su nombre es «Sudden Strike» y la perspectiva en este caso será isométrica, por lo que su desarrollo será algo más tridimensional. Lo que hace a este programa diferente es que los realizadores afirman que el *engine* será capaz de aguantar mil objetos en pantalla sin apenas ralentizaciones. Ya lo veremos cuando se distribuya.

Banjo-Tooie para N64

El señor Banjo vuelve a Nintendo64 con un nuevo *compi* llamado Tooie. Esta nueva aventura mejora lo visto en el anterior juego con más puzzles, mejores gráficos, iluminación en tiempo real, texturas más depuradas y la presencia de 150 áreas. Aún está en desarrollo, pero aquí os dejamos la prueba fehaciente de que existe.



Novedades del Mes

FIFA 2000
Género: Deportivo
Compañía: EA Sports
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC



El Mañana Nunca Muere
Género: Acción 3D
Compañía: EA
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC



Psychic Force 2012


Género: Lucha
Compañía: Taito
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**

Ace Combat 3


Género: Simulador
Compañía: Namco
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Street Fighter Alpha 3

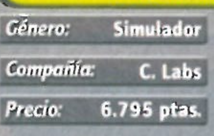

Género: Lucha
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**

Babe and Friends


Género: Arcade
Compañía: Crave
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

Bass Masters Classic
Género: Pesca
Compañía: THQ
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

Crazy Taxi
Género: Velocidad
Compañía: Sega
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**



Creatures 3
Género: Simulador
Compañía: C. Labs
Precio: 6.795 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



Virtua Striker ver. 2000.1
Género: Deportivo
Compañía: Sega
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**

Fighting Force 2


Género: Beat-em'up
Compañía: Eidos
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC **DC**

Godzilla The Series


Género: Plataformas
Compañía: Crave
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

Gran Turismo 2


Género: Velocidad
Compañía: SCE
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Konami GB Collection


Género: Varios
Compañía: Konami
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

Marvel vs. Capcom
Género: Lucha
Compañía: Capcom
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC **DC**



Prince of Persia 3D
Género: Aventura
Compañía: Red Orb
Precio: 7.495 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



Quake III Arena
Género: Acción 3D
Compañía: id Software
Precio: 6.995 ptas.
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



Y además...
Se van las Navidades, pero eso no es un síntoma de tristeza, al contrario, ya que dentro de nada tendremos la remesa de lanzamientos que, como la primavera, nacen para alegrarnos el verano. PC se llevará «Missile Command», el clásico «Q*Bert» y el impresionante «Messiah». Las consolas tendrán «Toca Touring Car Color» y «Resident Evil Color» para la portátil de Nintendo. «Vigilante 8 Second Offense» y «Nuclear Strike 64» para la Gran N o «Discworld Noir» y «Alien Resurrection» para la incombustible PlayStation. Y para el final dejamos a Dreamcast, con «NBA 2000» y «Red Line Racer». ¿No hay rebajas?

Rainbow Six
Género: Acción 3D
Compañía: Red Storm
Precio: 9.490 ptas.
Plataforma: PC **PSX** **N64** GBC DC

Renegade Racers


Género: Velocidad
Compañía: Promethean
Precio: 7.990 ptas.
Plataforma: **PC** **PSX** N64 GBC DC

Shadow Man


Género: Acción 3D
Compañía: Acclaim
Precio: 8.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**

Super Smash Bros.
Género: Lucha
Compañía: Nintendo
Precio: 9.990 ptas.
Plataforma: PC PSX **N64** GBC DC



Soul Fighter
Género: Beat-em'up
Compañía: Sega
Precio: 8.990 ptas
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**



Street Fighter Alpha
Género: Lucha
Compañía: Capcom
Precio: 5.990 ptas.
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

Juegos & Cía. Sortea:
2 Chalecos y 2 juegos Imperium Galáctica para PC

Bases en la página 82.



Todos los enemigos se *apoltronan* ante nosotros...

Los efectos de luz son tremendos, aunque la tónica general del juego es la oscuridad...

Mucha acción y velocidad para tan pocos ojos...

Sabemos que es de mala educación atacar por la espalda pero...

Hay algunos mapas que son la locura hecha videojuego.

Existe una cantidad increíble de *skins* –*pieles*– en el juego...

¡Fijaos en la *pipa* que tiene el amigo!, parece una motosierra que te corta a balazos...

Los enemigos no se andan con chiquitas y usan las armas con bastante soltura...

Cuando cruces una esquina, es mejor disparar para cerciorarte de que no hay nadie que moleste..

Viene para quedarse entre nosotros. La última creación del clásico de id Software incorpora novedades muy interesantes que encandilarán, sobre todo, al personal que más gusta de jugar en red.

QUAKE III ARENA

El deporte nacional

Después de diferentes test, *demos* y algún que otro *achuchón* por parte de la competencia, «Quake III Arena» está por fin entre todos nosotros con ganas de darnos caña, pero que mucha, mucha caña...

En el comentario que hicimos de «Unreal Tournament» en el número cuatro de vuestra revista os hablamos de que el *todopoderoso* «Quake III Arena» podría temblar ante la jugabilidad y preciosismo gráfico de la producción de Epic Megagames... y la verdad es que erramos bastante poco.

Aunque hay que reconocer que «Quake III Arena» es superior en algunos aspectos, gráficamente presenta un plantel artístico que sorprenderá con esos pequeños detalles que le hacen superior.

En general el juego de id Software nos ha parecido aún más impresionante que el de Epic Megagames, con muchísima acción, saltos, sangre y carnicería gratuita. Todo esto se produce en escenarios muy trabajados y, sobre todo, pensados, que no limitan nuestras partidas a una simple carrera por pegar tiros *sin ton ni son*. Al contrario, en la mayoría de fases debemos sobrevivir a base de disparos como locos intentando evitar que las armas enemigas impacten en nuestro endeble cuerpo. Mención aparte para las muchas trampas que nos han preparado los amigos de id...

En otros aspectos menos trascendentales –como es el sonoro–, «Quake III Arena» no es que sea lo mejor del mundo en composiciones musicales, pero sinceramente da igual ya que el 99% del tiempo lo único que escucharemos será el silbido de los misiles rozándonos la cabeza, las miles de balas que nos están pisando los talones y el terrible y acongojante sonido de Quad Damage.

Jugablemente, «Quake III Arena» es maravilloso, el modo *multiplayer* dota a este título de una diversión realmente inalcanzable por otros juegos de este tipo gracias al uso de los *bots* –enemigos dotados de inteligencia artificial que se comportan como verdaderos jugadores en red pero que son controlados por el ordenador–. Si hablamos de un solo jugador –será la principal opción de diversión para aquellas personas que no dispongan de conexión a Internet–, la verdad es que la cosa se reduce bastante aunque sigue siendo muy, muy divertido.

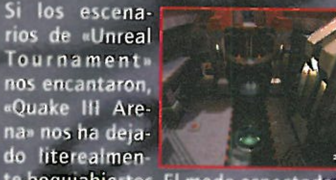
Pero lo bueno vendrá cuando conectemos el módem y nos dejemos absorber por una partida multijugador contra cualquiera de los jugadores que pueblan nuestro planeta.

No vamos a mojarnos en si «Unreal Tournament» es mejor o peor que «Quake III Arena»... sólo podemos decir que todo depende del gusto de cada uno...

Aún así «Quake III Arena» es terriblemente adictivo y sensacional. Palabra.

Nacho

Modo Espectador





Si los escenarios de «Unreal Tournament» nos encantaron, «Quake III Arena» nos ha dejado literealmente boquiabiertos. El modo espectador, además de permitirnos observar su belleza, nos permite ponernos en la piel de cualquiera de los personajes que estén compitiendo y, por supuesto, saber dónde se encuentran todos los ítems para que la lucha y la estrategia que usemos sea perfecta. Eso sí, cuando volvamos a la partida tendremos el problema de empezar con *cero frags*, por lo que es recomendable hacerlo cuando nuestras posibilidades de ganar sean nulas...

Consejos



Debemos tener cuidado con las elevaciones y con los espacios abiertos ya que somos carne de cañón nada más aparecer en escena, sobre todo si hay fuego cruzado. Si ocurre esto debemos tratar de ponernos fuera del camino de las balas e intentar, si llevamos el rocket gun, disparar aquel que esté más ocupado esquivando o atacando ya que por más que esquive le daremos seguro. También con este arma es recomendable no apuntar directamente a la cabeza si no a los pies, ya que aunque no le demos de lleno, le quitaremos vida por la onda expansiva del cohete...



El diseño de los personajes es muy variado, teniendo cosas tan extrañas como ésta...



Muchas plataformas nos permiten pegar saltos de órdago y entonces...

Puntuación



Quake III Arena

8.8 Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	id Software
Precio:	7.495 ptas.
Género: Acción 3D	Traducción: No

Objetivo: ser el campeón del torneo de pegar tiros a diestro y siniestro, y bla bla bla...

Modo de juego: mueve el ratón a la velocidad de la luz y destruye todo.

Nº de jugadores:	1
Nº de mapas:	más de 26
Modos de juego:	4
Armas:	Sí
Violencia:	Crujiente

Requisitos mínimos

Necesita aceleración 3D
Pentium 233 MMX
64 Mb de Ram

Todo, todito, todo...

Que cueste dinero jugar en red.



DIF · SON · GRA · JUG

Guía rápida para que No te pierdas

1 Título del juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2 Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito azul*, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.

3 Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

4 En resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Importa la sensación.

Puntuación

1 **Crash Team Racing**

5 **7.0** Notable

2 PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Sony
Precio:	7.490 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí 6

Objetivo: llegar primero a la meta usando misiles, cajas de nitroglicerina y... ¡tu kart!

Modo de juego: aprieta con fuerza el acelerador para que escape.

3

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de circuitos:	20
Nº de personajes:	8
Armas:	Sí
Violencia:	Ninguna

7 **Compatible con**

Dual Shock
Memory Card
Multi tap



4 Disfrutar de las carreras de kart con estos personajes.
Esperábamos más dificultad.







8 DIF · SON · GRA · JUG

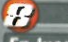
5 Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Equitación:

- 0.0-2.9- Muy deficiente
- 3.0-4.9- Insuficiente
- 5.0-5.9- Suficiente
- 6.0-6.9- Bien/Bien Alto
- 7.0-7.9- Notable bajo
- 8.0-8.9- Notable alto
- 9.0-9.9- Sobresaliente

6 Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.



8 Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.

7 Requisitos mínimos

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.

7 Compatible con

Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...



Los enemigos nos atacarán por tierra, mar y aire. Aunque pasan desapercibidos.

Los efectos de luz están bastante bien. Todo enemigo muerto será un festín de luz y color.

Buzz Lightyear no puede volar, pero su opción de segundo salto nos salvará más de una vez de una buena caída.

Uno de los *subjuegos* más divertidos es el de correr contra el coche de radiocontrol.

Si en cada fase conseguimos 50 monedas, tendremos un Pizza Token.

Hasta el infinito... por segunda vez

TOY STORY 2

Hablar de la película Toy Story 2 es hacerlo de un montón de carcajadas, chistes y virtuosismo gráfico. El juego, aunque no llega a los mismos niveles, se acerca en cuestión de diversión.

Basado en la continuación de la famosa película, Activision, bajo la tutela de Disney Interactive y Pixar, ha contado con el grupo que programó las *arcaicas* versiones de Mega Drive y Super Nintendo para realizar la continuación de un estreno que, sin ninguna duda, será un éxito seguro.

«Toy Story 2» nos cuenta la historia del secuestro de Woody y de la epopeya que han de pasar los juguetes, encabezados por Buzz Lightyear, en la búsqueda del simpático vaquero. Cuando tengas la revista en tus manos, Toy Story 2 se dispondrá a divertirte en cualquier cine cercano... pero mientras vamos a verla nos conformaremos con disfrutar de un juego que gustará a todos los fanáticos de las plataformas.

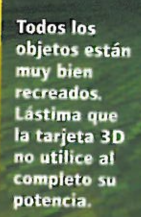
«Toy Story 2» para PC –y para la demás plataformas salvo GBC que está en 2D– es un juego que *a priori* resulta bonito y agradable a la vista. Los personajes son los mismos que en la película salvo algunos enemigos que han sido diseñados para la ocasión. El personaje que controlamos es Buzz Lightyear y dispone de todo un arsenal de golpes, disparos y saltos para hacer frente a todos los peligros. Éste, se mueve muy bien pero no destaca por poseer una animación impresionante, aunque hay que reconocer que los movimientos están milimétricamente concebidos para avanzar poco a poco en la aventura. Sin embargo, los escenarios sí que nos han llamado la atención, ya que representan fielmente todos los *decorados* en los que se desarrolla el largometraje. Por si esto fuera poco, la realización técnica es envidiable y muestra estructuras complejas dentro y fuera de la casa, además de que empieza a dibujar la pantalla muy, pero que muy lejos.

El único *pero* que podemos ponerle al apartado visual es la incómoda cámara que cada dos por tres está molestando. Sin embargo, como todo en la vida... hay que acostumbrarse.

En el apartado sonoro podemos reseñar la aparición de las voces de los protagonistas a las que hay que sumar una música muy *marchosilla* que servirá para tenernos pegados a la pantalla. Pero no sólo la música nos mantendrá pegados al televisor: la historia, las plataformas, los ítems y todo un mundo de saltos y *subjuegos* pondrán de su parte para divertirnos unos cuantos días... y decimos días por que el nivel de dificultad es muy ligerito. Como dirían los finos, apto para todos los públicos.

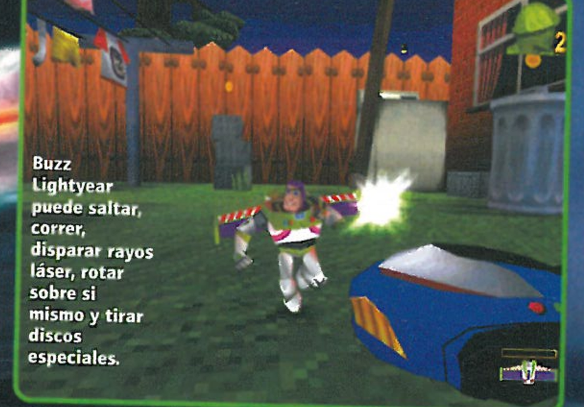
«Toy Story 2» es un plataformas clásico aunque, eso sí, no es nada lineal. El único problema al que nos debemos enfrentar es la resolución de algunos *subjuegos* para sacar los emblemas de Pizza Planet que nos permitirán pasar a las fases más avanzadas –ya que hay que recoger un número específico y podemos tirarnos bastante tiempo solucionándolos–. Por lo demás, «Toy Story 2» se deja jugar y puede llegar a ser nuestro acompañante ideal junto a la película para tener un domingo perfecto. ¡Ah!, es recomendable jugarlo después de haber visto el largometraje. Así disfrutaremos el doble.

Nacho



Todos los objetos están muy bien recreados. Lástima que la tarjeta 3D no utilice al completo su potencia.

Durante el juego nos encontraremos con diferentes jefes finales que siempre tienen un punto débil con el que debemos cebarnos.



Buzz Lightyear puede saltar, correr, disparar rayos láser, rotar sobre sí mismo y tirar discos especiales.



Estuvimos en París

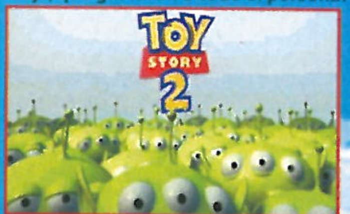
Con motivo del estreno de «Toy Story 2», nos acercamos a Francia para asistir a la presentación del juego que ha desarrollado Activision para Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast, Game Boy Color y PC. Pero no fuimos los únicos privilegiados, también nuestra revista hermana, Hobby Consolas, acudió al acto igual que el resto de prensa europea y americana con la que compartimos residencia en uno de los mejores hoteles de todo Disney Land París: el New York. Allí se realizó la presentación del juego, que corrió a cargo de uno de los programadores del proyecto y del diseñador principal.

Todo este lío se desarrolló en un ambiente muy distendido y, sobre todo, muy especial, ya que una habitación entera del hotel fue recreada para la ocasión como si de una nave espacial se tratara.

Aunque para nuestra desgracia es recomendable ver la película antes para después llegar a casa y empaparnos de todo la esencia del original mundo de «Toy Story 2». Después de la interesante charla llegó la hora de hacernos fotos con el señor Buzz Lightyear que se mostró muy simpático y poco modesto: "las cosas han cambiado, ya lo entenderás cuando veas la película" nos dijo. ¿Qué querrá decir con eso?...

Secuencias de la peli

El juego cuenta con muchas animadas y variadas escenas del largometraje, que gustarán a todo el personal que no haya visto la película antes. ¡Grave error! si lo hacéis...

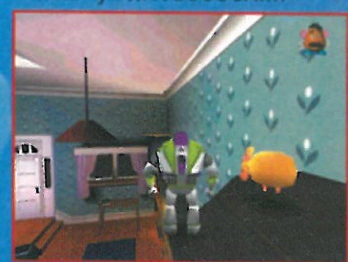




Y es que «Toy Story 2» ha costado el doble de trabajo que «Bichos» y diez veces más que su primera parte. Un total de 122.699 fotogramas han batido todos los récords de recaudación llegando a doblar a «El Rey León». Ya sabéis, si queréis disfrutar el doble, primero ver la película y después... enciende tu PC –o consola– y... ¡¡A JUUUUGAR!!

Pizza Token

Los Pizza Token son fichas que tendremos que coleccionar en los diferentes *subjuegos* y localizaciones de los que consta «Toy Story 2» para pasar de fase y acabarnos el juego completamente. Éstos pertenecen al famoso Pizza Planet que era el restaurante que apareció en la primera parte de «Toy Story». Muchos de ellos se encuentran escondidos en el escenario, aunque no son nada fáciles de conseguir: necesitaremos ítems especiales que debemos conseguir en los *subjuegos*. Éstos nos lo proporcionarán los juguetes que nos acompañan en nuestra aventura. Correr contra el coche radiocontrol o conseguir ovejas de Be Boop son dos ejemplos de los muchos que hay... ¿os gusta?



Toy Story 2

Puntuación: **8.4** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

- **Compañía:** Activision
- **Precio:** 6.990 Ptas. PC/7.990 Ptas. PSX
- **Género:** Plataformas **Traducción:** Sí
- **Objetivo:** salvar a nuestro amigo Woody pasando de fase en fase, hasta llegar al apartamento de Al.
- **Modo de juego:** salta, dispara, agárrate y cuélgate hasta salvar a Woody

Nº de jugadores:	1
Nº de niveles:	15
Jefes finales:	5
Armas:	Sí
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium 166 MHz
Necesita aceleración 3D
32 MB RAM

- Divertido y bastante bonito gráficamente.
- Fácil, muy fácil...



Originales imprescindibles para tu colección.

La colección DE VIDEOJUEGOS 2000

EDICIÓN ESPECIAL

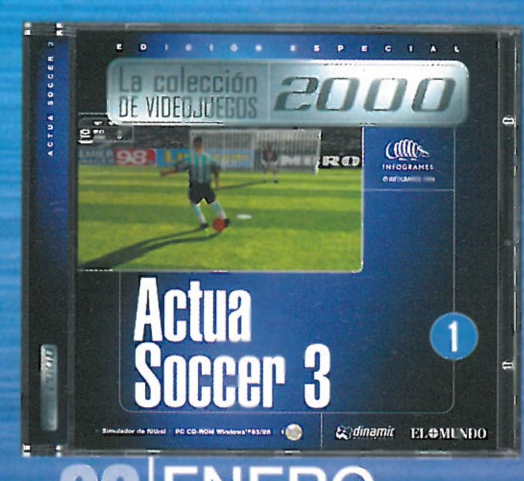
EL MUNDO

dinamic

(Una edición especial que no puedes dejar pasar)

Dinamic Multimedia y EL MUNDO presentan la Colección de Videojuegos 2000, una selección exclusiva de los mejores títulos de todos los géneros: deporte, simulación, aventura, acción... Originales que no pueden faltar en tu colección.





23 | ENERO



30 | ENERO



6 | FEBRERO

1 Actua Soccer 3

➤ Simulador de fútbol

Un juego de auténticos campeones

Actua Soccer 3 recrea a la perfección el fascinante juego del fútbol combinando gráficos de alta definición con un sonido espectacular. Disfruta de la simulación perfecta del deporte más apasionante. Un fiel reflejo del deporte Rey con el que disputarás los partidos más emocionantes. Crea tu equipo campeón seleccionando a tus jugadores favoritos.







➤ PC CD-ROM Windows™95/98 — 23 ENERO

2 Toyland Racing

➤ Simulador de coches

El arcade de coches más divertido

Las carreras de coches nunca han sido tan divertidas. Compite por la victoria en 15 circuitos diferentes, que recrean ciudades como Madrid, Barcelona o Sevilla.Ocho pesonajes al volante de los coches más alocados te están esperando. Curvas peligrosas, adelantamientos de infarto…¡agarra fuerte el volante y no pises el freno!







➤ PC CD-ROM Windows™95/98 — 30 ENERO

3 Broken Sword II

➤ Aventura gráfica



Una gran aventura te está esperando

George regresa a París para reencontrarse con su novia Nico, que está tratando de reunir pruebas para desenmascarar a los integrantes de una red de nacotráfico. Pero sin darse cuenta, choca de bruces con algo mucho más siniestro. Ahora la humanidad está en peligro, y el tiempo para liberarla de su terrible destino se agota. ¿Podrás evitar este catastrófico final?



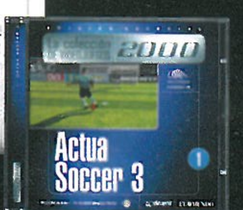




➤ PC CD-ROM Windows™95/98 — 6 FEBRERO



Cada fin de semana con EL MUNDO y EL MAGAZINE, un CD-ROM por sólo **720** ptas. más



EL MUNDO
La colección de Videojuegos 2000 originales que no puedes perderte

DOCE TÍTULOS IMPRESCINDIBLES
COLECCCION DE VIDEOJUEGOS

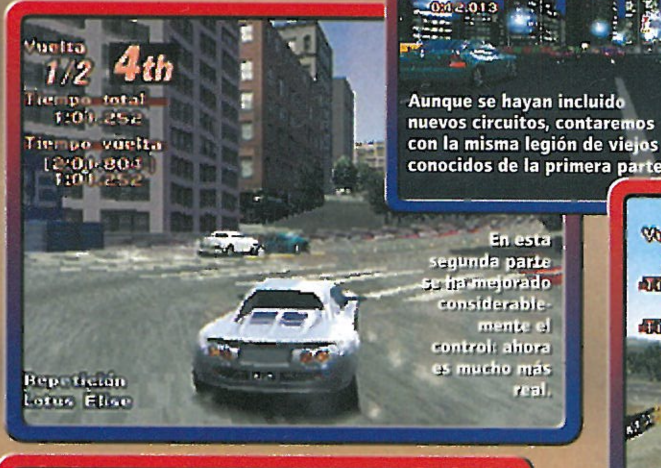
EL MUNDO | dinamic MULTIMEDIA

www.el-mundo.es www.dinamic.com



Como ya ocurriera en la primera parte, contaremos con tres cámaras distintas.

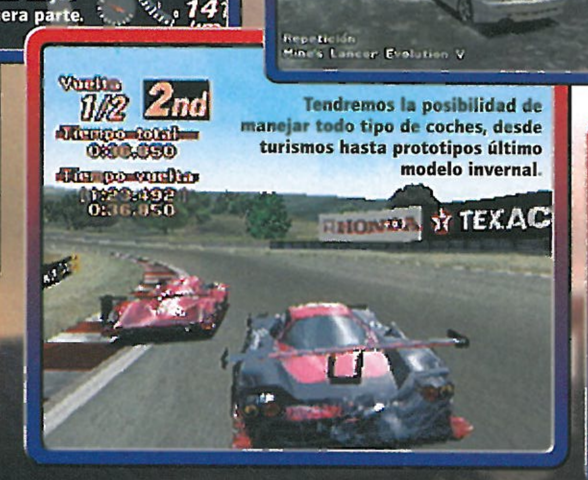
El modo Rallie es totalmente real, y seguro que más de uno empieza a buscar copiloto.



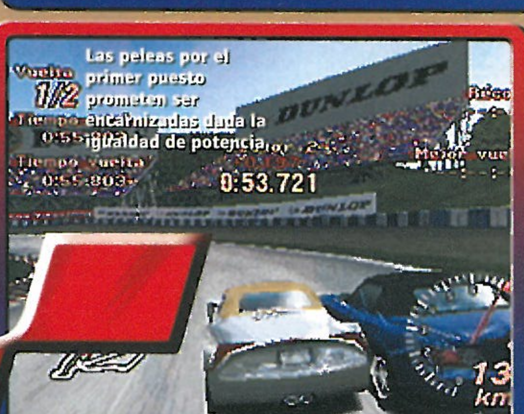
En esta segunda parte se ha mejorado considerablemente el control: ahora es mucho más real.

Aunque se hayan incluido nuevos circuitos, contaremos con la misma legión de viejos conocidos de la primera parte.

¿Gran Turismo 2?... o más bien derrapa como puedas.



Tendremos la posibilidad de manejar todo tipo de coches, desde turismos hasta prototipos último modelo invernal.



Las peleas por el primer puesto prometen ser encarnizadas dada la igualdad de potencia.

Vuelve el juego que más nos hizo disfrutar en el 98 pero multiplicado en coches, circuitos, opciones y jugabilidad. ¡Oh, rey Gran Turismo!

GRAN TURISMO 2

THE REAL DRIVING SIMULATOR

¿Hace una carrerita?

Si la primera parte nos pareció buena, esta continuación nos *enchuscará* tanto que nos tendrán que quitar el mando de la mano con espátula gracias a las cotas de entretenimiento que es capaz de alcanzar. Así, para empezar, podríamos decir que cuenta con casi mil vehículos distintos, también os podríamos contar, de paso, que dispone de 33 marcas de verdad, o que han incluido un nuevo modo rallie... pero lo que este juego nos tiene reservado va más allá de simples números o terminologías: simplemente es diversión.

Para empezar tendremos que elegir entre jugar el modo Arcade o el GT, para ello Sony ha partido el juego en dos CD, como si fueran programas diferentes. Después, durante varios minutos, nos encontraremos una *intro* de lo más espectacular, aliñada con un famoso tema de Garbage. A continuación contemplaremos absortos la gran calidad del que sin duda es el mejor simulador de velocidad que se ha programado nunca para la consola de Sony. Tras una primera toma de contacto con esta maravilla, es recomendable sacarse todos los carnés, ya que nos enseñan muchos trucos: aprenderemos cómo se conducen los distintos tipos de coches que existen –tracción trasera, delantera o 4x4– y nos servirá, también, para coger algo más de experiencia. A diferencia del primer «Gran Turismo», esta vez nos resultará más sencillo conseguir todos los permisos porque el nivel de dificultad ha sido rebajado considerablemente. ¡Ufff, menos mal!



En las repeticiones contaremos con varias cámaras para ver nuestro control a la hora de conducir.

Otra de las mejoras con respecto a cualquier juego de coches es el control. Sin temor a equivocarnos, podemos afirmar que es el más real que hemos tenido el placer de manejar nunca. Y es que por fin, hay un abismo entre conducir un coche de tracción trasera y otro el eje motriz delantero. Las reacciones son totalmente distintas y aunque en la primera entrega esta virtud ya era perceptible, en esta segunda se ha perfeccionado hasta obtener un realismo impresionante. Tan grande es el trabajo de Sony que «Gran Turismo 2» no tendrá problemas en codearse con mitos de la talla de «Colin McRae Rally» o «V-Rally».

Al mencionado ajuste en la dificultad, hay que sumarle otras virtudes que han sido diseñadas pensando en la vida global del juego: si los carnés son sencillos de aprobar, esto se debe en gran parte a que ahora las distintas gamas de coches actúan como compartimentos estancos que no pueden competir entre sí. Es decir, el viejo sueño de enfrentar a un Mini Cooper con un Audi TT ya no es posible...

El menú principal es similar al de la primera parte, aunque en esta continuación se han cambiado las marcas de coches por lugares.

Sony creó hace dos años un juego que los demás han intentado imitar y lo que nos ofrece ahora no es más que un poco más de lo mismo pero perfeccionado. Tal vez estamos ante el mejor y más completo simulador de coches del mundo.

Gustavo



Ni el mismísimo Carlos Sainz puede igualar nuestros saltos y derrapes... ¿No creéis que nos hemos equivocado de oficio?

Para competir en el modo Rallie tendremos que hacer varias reformas en nuestro coche.

Competiciones



Tendremos la posibilidad de competir en cuatro campeonatos distintos:

El de Grandes Turismos que nos ofrece la opción de correr con nuestro vehículo en seis campeonatos nacionales: Japón, Francia, Italia, EE.UU, Inglaterra y Alemania.

Los eventos sobre tierra donde hay que competir con nuestro coche preparado para los Rallies.

Las pruebas de resistencia: con el que demostraremos nuestro aguante durante horas, horas y horas...

Y, finalmente, el modo especial: que ya era conocido en la primera parte y en el que cada una de sus carreras es un reto para coches con unas prestaciones específicas.

Para ser un conductor de primera...



Si queremos competir, primero tenemos que sacarnos el carné y para conseguirlo hay que pasar ciertas pruebas. Como ya ocurriera en la primera parte, según lo difícil que sea la competición nos exigirá un permiso u otro. Pues bien, en esta continuación se ha incrementado el número de carnés, pero no os asustéis, ya que la dificultad no es ni mucho menos la misma que en «Gran Turismo». Ahora se han reducido considerablemente y las pruebas no nos desesperarán hasta el punto de querer apagar la consola. Es más, por primera vez nos ayudará a controlar distintas situaciones: cómo tomar una curva en forma de "U", o cómo controlar el derrape de un coche con tracción trasera.



En fin, que con estas cincuenta pruebas aprenderemos casi todos los trucos para *levitar* por el asfalto, aunque siempre es bueno experimentar.

Unas cuantas modificaciones

Si queremos mejorar nuestro coche no tenemos más que visitar al mecánico y –como en la realidad–, dejarnos *una pasta gansa* en el taller. Tendremos a nuestra disposición toda una gama de piezas con las que dotar a nuestro vehículo de más potencia, estabilidad o velocidad.

Este es uno de los modos que menos modificaciones ha tenido, y eso es bueno, ya que de haber metido más piezas, nos perderíamos entre tanto tornillo, tuerca y cárter que pierde aceite.





Esta nueva entrega se ha equipado con un verdadero arsenal de vehículos. Encontraremos marcas de todo el mundo, y coches tan conocidos como el Opel Tigra –el favorito de Gustavo–, el Peugeot 206 –por el que Nacho daría un brazo– o el incombustible Volkswagen Golf –ideal para Jose Luis–. Pero además podremos utilizar auténticos cochazos como el Audi TT, el Lotus Elise, el Honda S2000, el Nissan Skyline... ¡vamos, que no nos aburriremos fácilmente con tanta rueda!





ACE COMBAT 3 electrosphere

Haz volar tu imaginación

Reconocerle a Namco sus numerosos méritos en la creación de sagas de éxito es un gesto tan gratuito como inútil. «Tekken», «Soul loquesea», «Ridge Racer» o «Ace Combat» son la punta de un poderoso iceberg que hunde sus raíces en ese campo abonado que es la imaginación...

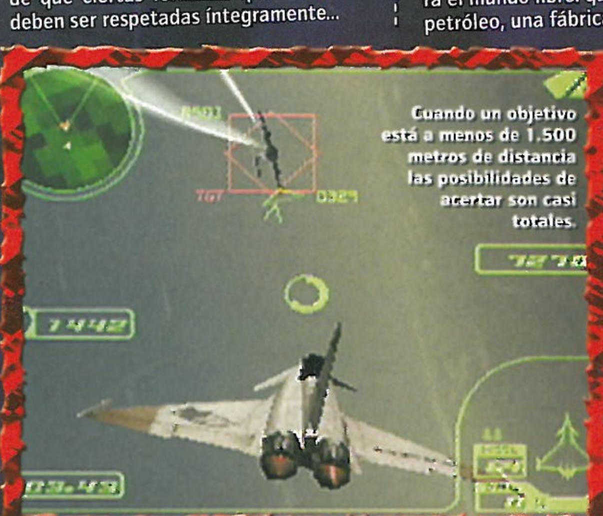
Algunos objetivos, que aparecen señalados en blanco dentro del mapa, no son nuestra principal preocupación.

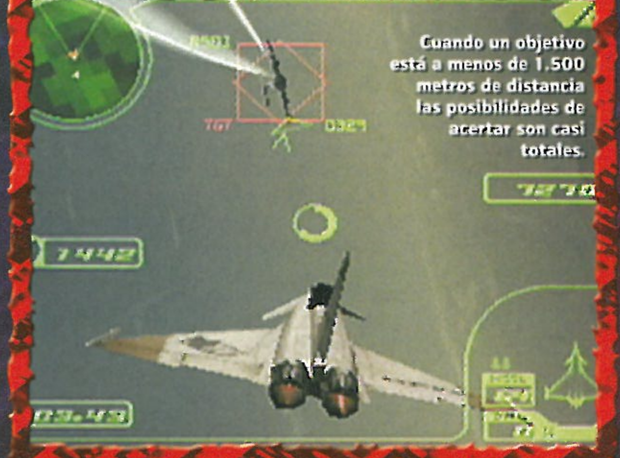
Cuando un misil amenaza con derribarnos más vale que corramos...

Empecemos por donde empecemos, lo más sencillo e inteligente que hay que decir sobre «Ace Combat 3» es que sigue siendo el mismo de siempre pero con algunos aspectos mejorados... mucho.
Cuando una compañía da en el clavo y desarrolla a partir del éxito inicial una saga de réplicas casi exactas suele ser, para muchos, un claro síntoma de empobrecimiento mental. Al contrario, para otros, esa clonación automática de ideas no es más que la demostración palpable de que ciertas fórmulas que funcionan deben ser respetadas íntegramente...

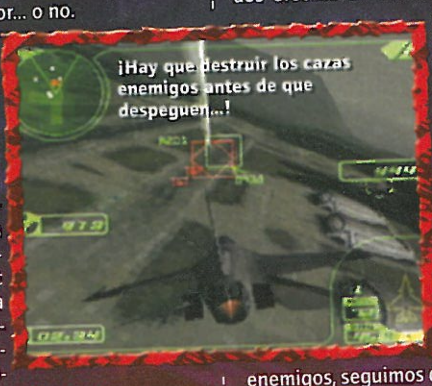
Como no vamos a perder tiempo en saber quien tiene razón, lo mejor es que nos deleitemos con el juego que Namco se ha sacado de la manga... por tercera vez.
El original «Air Combat» fue una recreativa de cierto éxito que contaba con espectaculares gráficos 3D con polígonos y todas esas cosas. El propósito final era destruir, eliminar o borrar del mapa los objetivos principales que suponían algún tipo de amenaza para el mundo libre: que si una refinería de petróleo, una fábrica de armas químicas o un convoy de bombarderos que tienen muy malas intenciones.
Todos se conjuraban contra nuestro poder aéreo para obligarnos a volar una y otra vez lanzando bombas o disparando.
Hasta aquí todo normal. Aviones, nubes, disparos, explosiones, bases enemigas, acorazados, tanques, barcos y acción para dar y tomar. Pero donde Namco realiza el giro magistral, la vuelta de tuerca que convirtió a este juego en clásico es en su elemental desarrollo, a medio camino entre el matamarcianos más básico y el simulador más avanzado. Del primero agarró los disparos y la sencillez del manejo, del segundo *arrampló* con el control del avión, las armas a utilizar y las cualidades tecnológicas de cada aparato volador... o no.
Esa conjunción de virtudes, adornada con unos bonitos gráficos que nos demuestran que *más vale maña que fuerza*, conforman un conjunto indivisible de elementos que tiene por nombre «Ace Combat 3» y que garantiza un nivel de diversión y entretenimiento muy elevado para los tiempos que corren.
Namco, atosigada por su fama de *reparte guantazos* –por los «Tekken» y «Soul Calibur»– se quita de encima esa fama y redondea una trilogía colosal que basa en su poderío estético parte de su encanto. Si ya las anteriores entregas disponían de unos escenarios maravillosos y unos detallados modelos 3D, esta culminación se pasa de la raya con mejorados efectos de iluminación: los reflejos de los aviones, los destellos del sol antes de anochecer y después de amanecer o las explosiones que rubrican una decente actuación en el juego. «Ace Combat 3» es idéntico en desarrollo a sus antecesores y salvo en los nuevos aviones, misiones y enemigos, seguimos disfrutando de un simulador *light* sensacional y técnicamente muy vanguardista. Namco vuelve a salir por la puerta grande...

José Luis





Cuando un objetivo está a menos de 1.500 metros de distancia las posibilidades de acertar son casi totales.



¡Hay que destruir los cazas enemigos antes de que despeguen...!



Los efectos de iluminación han sido mejorados infinitamente. ¡Qué bonito amanecer!

El modo *autocámara* entra en acción cuando derribamos a un enemigo.

Los escenarios del juego no tienen nada que envidiar a otros productos de plataformas superiores... como el PC.

El fuego antiaéreo es, en muchos momentos, infernal...

Las vistas laterales –que se activan más fácilmente con las palancas analógicas– nos permiten ver objetivos enemigos en cualquier posición.

Las explosiones son una amenaza para la integridad de nuestro avión.

El modo entrenamiento nos facilita algunas maniobras.

El modo *autocámara* nos regala escenas tan épicas como la de la imagen. ¡Simplemente bestial!

consejos prácticos

1 Antes de meternos en harina y empezar a repartir misiles a todos los que quieran uno, lo mejor es que seleccionemos el avión según las características técnicas de cada uno. Esta disyuntiva –que al principio no se producirá porque sólo podemos elegir el Euro Fighter 2000–, se verá multiplicada cuando al avanzar de nivel recibamos nuevos aparatos. Tened en cuenta que mientras uno maniobra más rápidamente, otro ofrece mayor resistencia y estabilidad en maniobras más complejas. Según os encontréis en la pantalla de objetivos tomar vuestra decisión y no os arrepintáis...

2 Una vez que hemos tomado la sabia decisión de elegir un avión, el juego nos muestra una bonita panorámica del escenario con un punto de vista en primera persona. Si preferís ver el avión pulsar el botón de perspectiva –Select– y arreglado. Pero lo importante es saber y tener muy claro cuáles son nuestros objetivos fundamentales. Aunque veréis un montón de puntos en el mapa, los que verdaderamente os deben importar son los que tienen por compañeras, en rojo, las letras TGT –objetivo–. Destruyéndolos completaréis la misión. También es verdad que si queréis deshaceros del resto podéis hacerlo: ganaréis más puntos y dinero para comprar cositas.

3 Las armas son esenciales para terminar cada fase satisfactoriamente y aunque contaremos con un número limitado de misiles e ilimitado en el caso de las balas, la mejor forma de acabar con las aspiraciones de nuestros enemigos es mediante el sencillo método del *pin, pam, pun*... Es decir, lo mejor es hacerse con el mando de los misiles y dispararlos cuandos nos encontremos a menos de 1.500 metros del objetivo. Ni más ni menos. Todo lo demás, es confiar demasiado en la suerte.

4 Aunque el modo *autocámara* nos ofrece momentos espectaculares, lo cierto es que de cara al juego es una de las cosas más inútiles que existen. Sobre todo cuando hacemos un picado y destrozamos a nuestro enemigo justo antes de tocar el suelo. En ese crítico momento –y si tenemos activada dicha opción–, el punto de vista cambia radicalmente y nuestra percepción de arriba-abajo y derecha-izquierda terminan por facilitarnos el *morrazo padre* contra el duro suelo terrenal.

Ace Combat 3 Electrosphere

Puntuación: **8.4** Notable alto

Plataformas: PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Namco
Precio:	7.990 Ptas.
Género:	Arcade aéreo
Traducción:	Sí

Objetivo: combatir desde nuestro avión a las hordas malignas que intentan conquistar el mundo.

Modo de juego: pilotar con esmero y, a la vez, disparar a los objetivos.

Nº de jugadores:	1
Nº de aviones:	16
Interacción:	Media
Armas:	Destructivas
Violencia:	Aérea

Compatible con: Memory Pack, Dual Shock

▶ El juego en sí es completamente espectacular y divertido.
▶ Es *igualico* a los otros «Ace Combat» de Namco.

DIF · SON · GRA · JUG



En el modo simulación tendremos que elegir la cantidad de gasolina que llevemos en el depósito...

Existen diferentes tipos de coches para competir en las carreras. Todos ellos están realizados de forma brillante...

Los adversarios son bastante duros de roer. Y es que llegar al primer puesto nos costará mucho.

En este juego hay mucho espectáculo: trompos, golpes, salidas de pista... ¡igual que en las carreras de verdad!

24 horas de Le Mans

Desafía tu resistencia

Las gloriosas carreras de Le Mans hacen su aparición en PlayStation y PC... ¡Gran momento! ya que hace más de una década que no veíamos un juego de este tipo, desde que asomara su tupé el legendario «Wec Lemans» de Konami.

Después de quemar nuestras ruedas en «V-Rally 2», Infogrames cambia de tornas ofreciéndonos un arcade que simula las gloriosas carreras de Le Mans y que nos ha sorprendido gratamente por un montón de detalles. Para empezar, «24 Horas de Le Mans» no cuenta con un apartado gráfico, a priori, muy perfecto pero se desarrolla con la suficiente velocidad como para considerarlo, cuando menos, espectacular. Los coches son bastante grandes y están muy *texturados* con todo tipo de colores, pegatinas y marcas famosas aunque le falta algo más de acabado en los detalles de la carrocería –ya que a ojo de buen cubero parecen bastante simples–. Los escenarios también están muy bien ya que son bastante variados, cuentan con una buena iluminación y los efectos meteorológicos parecen hasta reales, que no es poco.

«24 Horas de Le Mans» hace honor a su nombre ya que entre las diferentes competiciones con las que cuenta aparece el de coger nuestra máquina y empezar a dar vueltas pegados al televisor hasta que completemos las 24 horas reglamentarias. Eso sí, también podremos correr en un modo *mini* que no dura más de cinco minutos.

En esta opción podremos ser contratados por un equipo que pondrá a nuestra disposición un coche que, dependiendo de la marca, tendrá configuraciones distintas, pudiendo elegir entre una variada gama de turismos y vehículos GT. Evidentemente, nuestro primer bólido no será una maravilla ya que existen diferentes clases que, además, hacen de «24 Horas de Le Mans» un juego más variado de lo que pensábamos en un principio.

El resto de posibilidades son mucho más arcade ya que se lanzan directamente a la diversión rápida y sin complicaciones. Ya sabéis: ganar, ganar y ganar carreras antes de que los otros competidores se nos adelanten.

Uno de los puntos que más nos ha gustado de «24 Horas de Le Mans» ha sido el sencillo control que utilizaremos para conducir los bólidos que componen el juego. Nos atreveríamos a comparar los derrapes de este juego con los del eterno «Ridge Racer» de Namco... y ya es decir. Pero lo que hay que reconocer es que son fáciles de realizar y que quedan muy espectaculares, junto con los trompos que los coches harán como hagamos algo indebido.

En definitiva, «24 Horas de Le Mans» es un buen título que gustará a los más *deborajuegosdecochesaunquelavidamevayaenello* debido a la gran cantidad de opciones que tiene, su control y la modalidad de 24 horas. No creará una legión de incondicionales a lo «Ridge Racer» o «Sega Rally», pero los que lo prueben tendrán diversión y entretenimiento para meses.

Nacho

La Inteligencia Artificial de los corredores está muy conseguida, lástima que a veces se vuelvan *demasiado listillos*.



Algunos coches llevan publicidad y la bandera de Francia aparecerá cada dos por tres.

Los escenarios se crean muy al fondo y son bastante detallados...

Modo 24 horas

Si lo que queremos es disfrutar de una carrera *como Dios manda* y emular la prueba real que da nombre al juego, este modo de competir durante 24 horas reales es la mejor opción. Aquí debemos dar una vuelta de reconocimiento antes de que empiece lo bueno, también eligiremos el tiempo de carrera y la cantidad de gasolina necesaria para realizar la prueba. Poder elegir que la competición dure 24 horas seguidas puede resultar peligroso si tenemos en cuenta que, si lo hacemos del tirón, nuestro cuerpo y mente pueden sufrir un cansancio excesivo. Es recomendable hacerlo pausando el juego cuando estemos agotados para reanudarlo cuando nuestra forma y estado anímico sea el correcto.

El modo retrovisor es bastante útil, aunque tenemos que tener cuidado ya que siempre hay que mirar al frente.

Los coches que maneja la consola también tienen accidentes... una prueba más de que la producción francesa *mola* mucho.

Los efectos de luz están muy logrados. ¡Lástima que se vean muy de vez en cuando!

Algunos golpes pueden resultar muy aparatosos... ¡si bebes no conduzcas amigo mío...!

Las texturas están muy conseguidas y trabajadas. El diseño general del juego es bastante bueno.

Puntuación

24 Horas de Le Mans

8.0 Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Infogrames
Precio: 5.990 ptas. PC/7.990 Ptas. PSX
Género: Velocidad — Traducción: Sí

Objetivo: ganar todos los modos posibles y hacernos con los coches más importantes de la prueba...

Modo de juego: acelera y toma mucho café para ganar las 24 horas.

Nº de jugadores:	2
Nº de coches:	48
Nº de equipos:	24
Efectos atmosféricos:	Sí
Violencia:	Accidental

Compatible con: Memory Card, Dual Shock

La velocidad, los coches, los derrapes, la forma de jugar...
Algún modo más de juego...

DIF · SON · GRA · JUG



La recreativa en casita

Han tenido que pasar cuatro años y salir a la calle otras tantas versiones de la recreativa original para que los usuarios de consolas podamos disfrutar de una versión doméstica del juego de fútbol más impresionante de los salones recreativos. Impresionante porque, sin duda, se trata del título *futbolero* con mejor realización técnica. Salvando los mediocres efectos de sonido –que son francamente *rebuznables*–, resultan impresionantes a la vista los magníficos efectos de luz, el modelado de los jugadores, su parecido con los de verdad; la recreación, diseño y presencia de los estadios, el realismo de los movimientos y la gran cantidad de detalles gráficos que el grupo de programación, AM#2, ha incluido en este «Virtua Striker 2000». Pero, por desgracia, estos chicos parecen haberse olvidado de que Dreamcast no es una recreativa, y de que los juegos domésticos requieren una gran variedad de opciones, distintos tipos de movimientos, varias cámaras y unos cuantos torneos. Y es que este «Virtua Striker 2000» es, literalmente, una copia perfecta de la recreativa, con todas sus consecuencias. Por ello, resulta realmente fácil engancharse, encontrar diversión rápida, directa y sin complicaciones. Sin embargo, dos únicos torneos y sólo tres botones –pase corto, pase largo y tiro– a la hora de jugar hacen de «Virtua Striker 2000» uno de los juegos de fútbol menos duraderos que existen para maquinitas de juego domésticas. En cierto modo, nos hemos quedado con la sensación de que podían haber hecho más. Genialmente corto.

Daniel

Resulta muy complicado mantener la posesión del balón.

Podemos cambiar la estrategia pulsando un solo botón.

El sistema de penalties es el mejor que hemos visto nunca.

Aquí vemos a los redactores de Juegos & Cía. intentando *erniarse*.

Se echan en falta algunos movimientos, como el pase al hueco.





Barbie Race and Ride

¿Qué me pongo hoy?

Cada vez son más las chicas que juegan con su videoconsola, y desde la redacción las animamos para que sigan haciéndolo Y tal vez pensando en ellas Mattel ha lanzado al mercado otra de las aventuras de la más famosa de las muñecas. Con este juego podremos cabalgar por el monte con dos vistas distintas. La falta de ritmo en esta prueba nos hace pensar que lo único que han hecho es aprovechar el renombre de esta curvada muñeca.
El juego en sí nos lleva por arenosas playas, nevados pasajes o verdes bosques al trote de nuestro caballo. Lo aburrido es la forma de jugar, que lo único que propone es girar al caballo y saltar en el momento preciso para salvar los obstáculos. Un juego muy aburrido que deja bastante que desear. Simplón.

Gustavo

Además de la arena de la playa Barbie contará con otros muchos escenarios.

Tendremos la posibilidad de elegir el modelito a exhibir.

Este es uno de los pocos movimientos disponibles en el juego.

Como todos sabemos, Barbie es una gran amiga de los animales... y en este juego lo demuestra.

Puntuación
Barbie Race and Ride
5.0
Suficiente
PSX
Sistema
Compañía: Mattel
Precio: 3.490 Ptas
Género: ¿Velocidad?
Traducción: Sí
Disfrutar en PSX de esta muñeca.
Nos aburrirá al cabo de cinco minutos.
DIF SON GRA JUG



The War of the Worlds

Arañas con muy malas pulgas

GT Interactive trae a nuestro país un juego mediocre tipo «Incomming» que no ha sabido aprovechar todas las posibilidades que tenía, primero, por que el control es bastante malo y nada más comenzar a jugar nos daremos cuenta de lo difícil que es controlar cualquier vehículo; y lo segundo es lo lenta que parece la acción en algunas de las fases. ¡Que acabe cuanto antes! El nivel gráfico del juego es muy elevado y los efectos de luz de las explosiones son muy espectaculares. Pero aparte de todo esto, posee un desarrollo rápido, ideal para los amantes del disparo limpio y a la cabeza sin contemplaciones.
«War of the Worlds» es un juego del que esperábamos un poquito más... de todas formas es discretamente divertido.

Gustavo

Además de destreza al volante, tendremos que tener puntería.

También podemos matar marcianos desde el cielo.

Las explosiones están a la orden del día.

Este es el aspecto de los marcianos antes de ser fulminados por nuestros cañones.

Puntuación
The War of the Worlds
6.2
bien
PSX
Sistema
Compañía: GT Interactive
Precio: 7.490 Ptas
Género: Arcade
Traducción: Sí
La trepidante y excitante acción.
Se nos ha hecho un poco difícil el control.
DIF SON GRA JUG

Este que veis abajo con gorro Navideño es el señor Mojón... ¡sí, sí, el mismo!

Si chocamos contra algo saldremos volando por los aires.

El juego tiene el mismo aspecto *cutre* de la serie, salvo que las 3D lo han maquillado un poco.

El abuelo de Stan también correrá en este Rally.

Uno de los ítem que tendremos a nuestra disposición nos ofrece una visión de Sadam Hussein...

El juego cuenta con todos los personajes de la serie de TV.

SOUTH PA

¡Oh, Dios mío!... h

La serie que arrasa en EE.UU, y que en nuestro país aún no es muy conocida, protagoniza la carrera más loca de la historia.

South park rally es un juego orientado a todos los seguidores de esta sensacional serie de televisión que cada vez tiene más incondicionales en nuestro país. Aunque todavía no ha llegado a tener el éxito del que goza en los EE.UU., son muchos los que ya bailan al son de los cuatro jovencitos más locos de la televisión mundial.

Lo que nos ofrece este sensacional juego es la posibilidad de controlar a cualquiera de los protagonistas de la serie por los circuitos de South Park hasta llegar a la meta, o bien ser los primeros en cumplir el objetivo que nos encomienden, porque en este juego no todo es correr y cantar, si no que en más de una ocasión, para conseguir la victoria, tendremos que buscar objetos antes de pasar por los distintos puntos de control. Sin embargo, habrá otras misiones en las que nuestro objetivo será recoger la mayor cantidad de ítems que encontremos en la pista.

Acclaim, por fortuna, ha puesto a nuestra disposición 15 modos de juego distintos para que no nos aburramos nunca.



Como no muevas el trasero te vas a quedar detrás de Chef.

Jesús, como siempre, en las nubes.



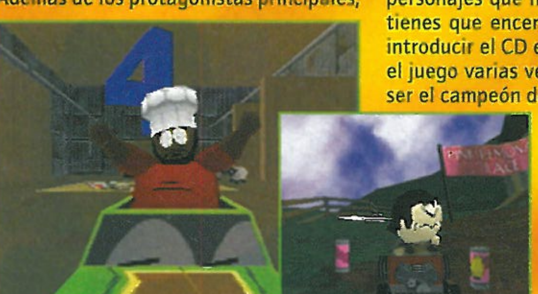
¿Estamos todos?

Todo aquel que haya tenido la suerte de ver algún capítulo de esta sensacional y polémica serie de televisión, seguramente reconocerá a los protagonistas de esta aventura sobre ruedas: el fuertecito, que no gordito, Eric Cartman, Kenny –que siempre *la palma* en la serie–, Kail que cada vez que habla con la chica que le gusta vomita inevitablemente o Stan, que en Navidad siempre sufre la visita del insigne señor Mojón.

Además de los protagonistas principales, este juego cuenta con todos los secundarios de lujo, como Chef, que aparece en todos los capítulos, o el abuelo de Stan que en vez de conducir un coche, pilota su *proto silla* de ruedas...

En total podremos elegir entre 30 corredores distintos, cada uno con su propio bólido, lo que se nos antoja un número más que suficiente.

Si alguna vez has visto la serie y quieres encarnarte en uno de los personajes que has visto en la tele, sólo tienes que encender tu consola –o PC– introducir el CD en el lector y... ¡pasarte el juego varias veces hasta que consigas ser el campeón de South Park!



Por último queremos dejar claro que en el juego los dibujos siguen siendo tan *cutres* como en la serie, ya que hay momentos en los que parecen simples recortes de periódico descoloridos...


Ten cuidado porque la muerte viene a visitarte.

Las dos caras de la moneda

Como podemos apreciar en las capturas, existen varios personajes que pueden cambiar su vestimenta por otra más divertida. Los pilotos en cuestión son, en un principio, cinco: Stan, Kyle, Cartman, Kenny y Chef.

Cada uno contará con un traje principal y otro secundario que podremos escoger en cuanto pasemos las pruebas que nos exigen, y os aseguramos que merece la pena intentar sacar todos los trajes de estos pequeños rebeldes.

Si sumamos estos nuevos corredores a la cifra de los que ya había, tendremos un total de 34 con los que lanzarse a la carrera para ser los campeones de todo South Park puede ser tan divertido como hilarante.

Además de ser los más rápidos, tendremos que estudiarnos los liosos circuitos ya que de lo contrario será imposible terminar ganando todas las competiciones que este juego nos ofrece.

En definitiva, os recomendamos que hagáis todo lo posible por ver a estos chicos con su segunda vestimenta, ya que podremos ver a Kenny vestido de ornitorrinco, o a Stan disfrazado de muñeca de trapo. Todo, tal y como apareció en la serie de televisión...


Todavía nos preguntamos como un coche tan pequeño puede con un corredor tan grande.


Si no seguimos la flecha, lo más probable es que nos perdamos por el circuito.

Juegos & Cía. Sortea: 5 Juegos «South Park Rally»
Bases en la pág. 82

...RK RALLY
...a ganado Kenny

Los circuitos, a pesar de parecer escasos –sólo cuenta con siete–, son inmensos laberintos donde perderse no es muy difícil. En cada uno de los modos que juguemos se nos exigirá elegir un camino, pero rara vez tendremos que realizar el mismo recorrido en dos modos de juego distintos, ya que cada uno de los trazados, además de gigantescos, cuenta con caminos suficientes como para convertir cada carrera en un mundo aparte. Al igual que otros muchos juegos de este tipo, «South Park Rally» cuenta con infinitos objetos que recoger: desde el señor mojón –que no es otra cosa que un excremento navideño que interviene en un episodio de la serie que en esta ocasión nos protege de los demás competidores–, hasta el que nos otorga más velocidad –que no es otra cosa que un potenciador aerofágico–, con el que nuestro trasero nos propulsará más rápido y más lejos.

Aunque sin duda lo más divertido de este juego es el modo multijugador, ya que jugar contra tres amigos más puede traducirse en muchas más horas de pique total. Esto es así porque, primero, competir contra otro ser pensante siempre es divertido y, segundo, por que siempre le podemos fastidiar con los ítem que nos encontremos. Tanto si eres un seguidor de la serie como si no has oído hablar de ella en tu vida, lo que es seguro es que «South Park Rally» te arrancará más de una carcajada con sus ya legendarias frases. ¡Santo Dios! han matado a Kenny...

Gustavo


También correremos por las habitaciones de algunas casas.

Los ítem son de lo más alocados e indispensables para ganar.

South Park Rally — Puntuación: **8.4** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Acclaim
Precio: 6.990 Ptas. PC/7.990 Ptas. PSX
Género: Velocidad — Traducción: No
Objetivo: llegar el primero a la meta, o bien pasar el primero por los puntos de control.
Modo de juego: apretar el acelerador y coger ítem como un poseso.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de circuitos:	7
Nº de corredores:	30
Armas:	de cachondeo
Violencia:	verbal

Compatible con: Multitap, Dual Shock, Memory Card

+ El modo multijugador y jugar con los personajes de la serie.
− El control es un poco duro...

DIF · SON · GRA · JUG



Pueblos, bosques, castillos... todo tipo de localizaciones para un juego muy articulado.

Aunque los Clicks nunca paraban de sonreír, en el juego les veremos expresar otras emociones.

Los enemigos son bastante pesados... pero con un espadazo.

Es recomendable leer todo lo que veamos...

Los escenarios, sin ser la bomba, molan bastante.

Los simpáticos Clicks con los que todos en nuestra infancia hemos jugado, se renuevan y pasan al mundo de las 3D virtuales ofreciéndonos aventuras bastante interesantes...

Al ataque mis... ¿juguetes?

Ubi Soft y Playmobil lanzan al mercado una serie de juegos con los famosos Clicks como protagonistas. «Hype The Time Quest», el título que nos ocupa, es la *poligonización* total de todo el universo y diversión que siempre nos han proporcionado los *bichitos* de Playmobil. Siendo objetivos y sin ser un producto para adultos, tenemos que decir que este «Hype The Time Quest» nos ha gustado, aunque sólo sea un poquito...

El juego representa fielmente a estos juguetitos y todos sus accesorios –castillos, casas, etc.– que daban vida a muchas aventuras de nuestra niñez. Su diseño es bastante simple, pero tanto escenarios como la ambientación general se puede catalogar de buena, bonita y bara... iups, en qué estaría pensando!

El entorno sonoro no es que sea *muy allá*, sólo se puede destacar que, además de haber sido traducido al castellano, lo tendremos más fácil gracias al doblaje que Ubi Soft nos ha regalado. Para terminar podemos destacar el control, que es muy sencillo y completo, además de ser el principal artífice de la diversión junto con la historia y la forma de jugar. Aunque el desarrollo es muy básico, «Hype The Time Quest» resulta divertido y nos hará un apañito si no aburrimos una tarde cualquiera. Sin llegar a ser tampoco el *summum* de la diversión, cuenta con los suficientes elementos para que resulte interesante –las conversaciones, las magias, la posibilidad de comprar objetos y armas o jugarlo como si fuera un *pseudo-plataformas*–.

«Hype The Time Quest» es un título que gustará a grandes y enanos pero que no escribirá una página brillante en nuestra querida historia de los videojuegos... aunque algunos se empeñen en lo contrario. No hay que olvidar que a los más pequeños les permitirá dar sus primeros pasitos en esto de jugar, además de hacerles pasar buenos momentos a los mandos de unas figuritas articuladas que han hecho historia en la mayoría de hogares de este país... No es el mejor, pero tampoco necesita serlo.

Nacho

Los mapas se crean bastante lejos... en Parla.

Durante la aventura encontraremos objetos muy útiles...

Hay que destacar el efecto de las magias al ser lanzadas.

Gogoud

El mago Gogoud será nuestro anfitrión en una historia en la que viajaremos en el tiempo...

Nos han convertido en una estatua y hemos sido enviados varios siglos atrás, al jardín de Gogoud, un aprendiz de mago que tratará de ayudarnos y enseñarnos a controlar a Hype al principio de la aventura. El encuentro con Gogoud lo podríamos catalogar de tutorial con lo que aprenderemos los primeros trucos, ataques y magias. Además, gracias a él sabremos dónde tenemos que ir desde un principio sin perdernos.

Hype The Time Quest

Puntuación: **6.7** Bien alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Ubi Soft
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: llegar a nuestra Era para salvar el reino del caballero oscuro... y todo lo demás.

Modo de juego: salta, habla, recoge objetos, lucha y sigue jugando.

Nº de jugadores:	1
Magias:	Sí (9)
Finales distintos:	No
Armas:	Sí
Violencia:	Articulada

Requisitos mínimos: 32MB RAM, Pentium 200MHz

Resulta divertido y bonito gráficamente.
Al experto le aburrirá.

DIF SON GRA JUG



PAC-MAN

SPECIAL COLOR EDITION

Vuelve la bola de queso más conocida del planeta

Namco ha realizado una conversión bastante buena... ¡hasta ha respetado la *intro* de la recreativa!

Cuantos más fantasmas nos comamos, más puntos obtendremos, aunque no debemos descuidar las líneas.

Namco ha introducido un «Tetris» en el que nuestra misión es comer fantasmas.

Aunque le gusten mucho las bolitas, a Pac-Man lo que más le atrae es comer fantasmitas azules.

Las tornas cambian cuando nos comemos la mega-bola. ¡Temblad fantasmas!

Los nostálgicos de los videojuegos están de enhorabuena, ya que Namco nos brinda la posibilidad de jugar con este sensacional cartucho en nuestra minúscula Game Boy Color.
Para los que no conozcan este nombre –desconocemos si habrá alguno–, encarnamos a Pac-Man, un *comebolas* insaciable, por un laberinto lleno de fantasmas donde tenemos la única misión de comer todas las bolitas pequeñas que se crucen en nuestro camino.
Pero para amargarnos la vida están los fantasmas, esas criaturas celestiales a las que no podemos tocar hasta que no nos comamos una de las cuatro bolas grandes que flanquean la pantalla en cada esquina. Entonces los papeles se intercambiarán y los cazadores serán cazados.
Además de ofrecernos este legendario juego, Namco ha incluido un pseudoTetris en el que debemos encajar las fichas para hacer líneas al mismo tiempo que colocamos los fantasmas que caen para que un comecocos se los zampe.
Como es tradición, cada consola nueva tiene su propio Pac-Man –salvo la nueva máquina de Sega, Dreamcast–.
De todas formas, estamos muy contentos de que se haya respetado la idea original tal y como la concibieron los señores de Namco: han vuelto a demostrar que las ideas planteadas hace 20 años siguen vigentes, aunque los obligados cambios técnicos campen a sus anchas...
A si que ya sabéis: come todo lo que se te ponga delante y huye de los fantasmas.

Gustavo

Puntuación

Pac-Man Special Edition — 7.6 Notable

GBC Sistema	
Compañía:	Namco
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: No

- Tener a Pac-Man en la portátil... y en color.
- No haber podido disfrutar antes de él.

DIF SON GRA JUG

Game & Watch Gallery 3

Cinco clásicos en uno

Nintendo nos ha dado la posibilidad de volver a disfrutar de sus más famosas *handheld*: maquinitas de mano de principios de los 80. Además de ofrecernos estas antiguas maravillas, podremos disfrutar de muchos más clásicos que han sido escondidos en sus tripas. Y es que no hay dos sin tres, sobre todo después del éxito que cosechó la segunda parte de esta recopilación de leyendas de la casa.
Dentro del cartucho nos encontraremos cinco divertidos juegos y sus correspondientes versiones actualizadas, y es que para disfrutar como enanos no hacen falta tantos polígonos y texturas como nos quieren hacer ver.
Y para demostrarlo sólo tenemos que encender nuestra GBC y jugar hasta que se agoten las pilas.
Los cinco títulos que nos encontraremos al principio son reliquias como «EGG», «Green House», «Turtle Brigge», «Mario Bros.» y «Donkey Kong Jr». Y es que todo es tan sencillo como que no se caiga un huevo, desinfectar nuestro invernadero o esquivar a todos los cepos y pajarracos que encontremos.

Gustavo

Puntuación

Game & Watch Gallery 3 — 7.4 Notable

GBC Sistema	
Compañía:	Nintendo
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: No

- Que nos divertiremos hasta reventar.
- 20 años no son nada...

DIF SON GRA JUG



Cerca del Tíbet encontraremos tropas Soviéticas protegiendo los templos cercanos a un río.

En las ruinas de Babilonia debemos encontrar la pista del lugar donde se esconden las piezas de la Máquina Infernal.

Los caudalosos ríos son el escenario perfecto para dar unas clases de *rafting*...

Como en las películas, nuestro aventurero se subirá a cualquier sitio...

Indiana no tiene ningún problema en arrastrarse por los suelos para acceder a nuevos tesoros.

Arrastrar objetos es uno de los muchos movimientos de nuestro héroe.

El héroe p

INDIA

y MÁQUINA

Su sombrero, la camisa, el pantalón raído, su mochila y, sobre todo, su látigo son su distintivo. Arqueólogo de profesión y aventurero de vocación, Indy regresa después de tres películas y otros tantos juegos...

Mira que tenemos mala suerte. Tanto tiempo esperando la llegada del héroe por definición, del aventurero más famoso de la historia del cine y cuando lo hace nos viene como el tío Paco... ¡con las rebajas!

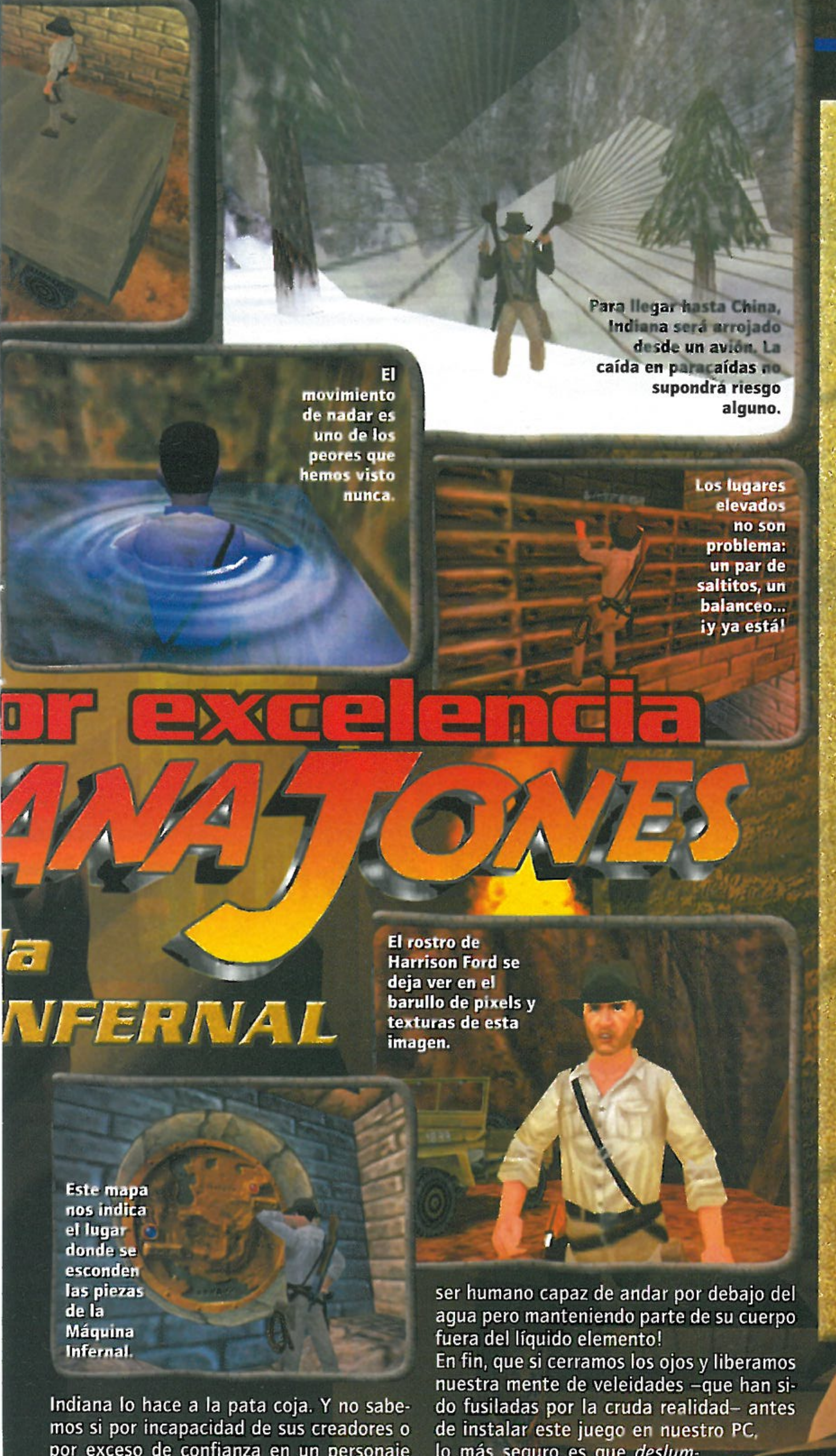
Y es que desde el principio, cuando LucasArts anunció su lanzamiento en formato 3D y dentro de un arcade de acción estilo «Tomb Raider», las iras del gran público se desataron.

Indiana había sido durante años un personaje de aventuras gráficas, de acción pausada y disparos escasos. Ahora, por culpa de las tarjetas 3D –suponemos– y los polígonos con texturas, el héroe del cine, nacido de la privilegiada imaginación de George Lucas, daba un salto mortal que podía lapidarle para los restos.

«Indiana Jones y la Máquina Infernal» no es un mal juego, tampoco aburre y mucho menos espanta al que osa instalarlo en su PC. Al revés, cuando nos quitamos de la cabeza el esperpento que muchos de sus defectos causan y nos dedicamos a saltar o colgarnos de lo más alto, nos damos cuenta de que es capaz de distraernos, de tenernos quietecitos frente al ordenador.

Muchos de vosotros os preguntaréis que si ya divierte ¿qué más se le puede pedir? Pues, precisamente por llevar el nombre de Indiana, las exigencias son mayores. Lara Croft, y sus correrías aventureras, se han hecho con un hueco y han conseguido que tomemos por original una idea que no lo es: Indiana fue anterior pero su torpeza en aparecer tan tarde le han despojado de su corona. Ahora, encima de verle llegar con varios años de retraso,

Escaleras abajo, Indy no sabe qué se encontrará... ¿Tal vez una estufa?



Para llegar hasta China, Indiana será arrojado desde un avión. La caída en paracaídas no supondrá riesgo alguno.

El movimiento de nadar es uno de los peores que hemos visto nunca.

Los lugares elevados no son problema: un par de saltitos, un balanceo... ¡y ya está!

El rostro de Harrison Ford se deja ver en el barullo de pixels y texturas de esta imagen.

Este mapa nos indica el lugar donde se esconden las piezas de la Máquina Infernal.

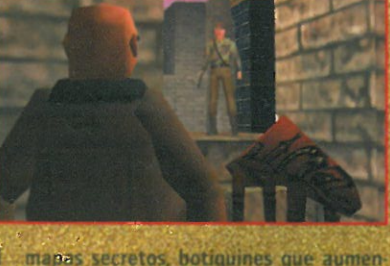
Indiana lo hace a la pata coja. Y no sabemos si por incapacidad de sus creadores o por exceso de confianza en un personaje que ya, forma parte de la leyenda...
Gráficamente decente y bastante resultón, el juego se estrella sin paliativos sobre un mar de despropósitos que tienen lugar en los apartados de animación y movimientos. Contemplar la forma en la que el Dr. Jones salta, o cómo llega a los riscos más altos, es un ejercicio de masoquismo que no recomendamos a nadie. Por momentos parece que estamos remontándonos a los tiempos del Spectrum cuando los personajes se movían como palos para ahorrar memoria. Sólo la presencia de los polígonos, las texturas y la música en estéreo nos libran de esa pesadilla. Pero ahí no se quedan las desgracias: los efectos de iluminación son muy planos y pasar de la luz a las sombras es cuestión de un instante, no hay transiciones, ni suavidad en el proceso...
A estos detalles –que muchos creerán simples sutilezas que pueden pasarse por alto–, hay que sumarle trágicos momentos que llegan cuando Indiana se zambulle en un lago y empieza a nadar... ¡es el primer ser humano capaz de andar por debajo del agua pero manteniendo parte de su cuerpo fuera del líquido elemento!
En fin, que si cerramos los ojos y liberamos nuestra mente de veleidades –que han sido fusiladas por la cruda realidad– antes de instalar este juego en nuestro PC, lo más seguro es que *deslumbrados* por la magia de las películas logremos divertirnos algo.
Este «Indiana Jones y la Máquina Infernal» que nos ha traído LucasArts dista mucho del que todos fuimos capaces de imaginar hace unos meses cuando nos contaron lo que pretendían hacer. El gancho del protagonista es el detalle más atractivo de un juego que divierte si nos lo proponemos.

José Luis



Puro Indy...

Algo que no podemos negar al juego es su vínculo con las películas de Spielberg y Lucas, que se manifiestan a través del argumento y secuencias animadas que presenciamos entre nivel y nivel y, algunas veces, cuando accionamos o accedemos a determinados lugares.
De nuevo, un imperio maligno –comunista para más señas– amenaza con destruir el mundo y no dudará en acudir a un ingenio milenario al que las leyendas atribuyen poderes sobrenaturales. La relación de los personajes y sus diálogos depurados, sin olvidarnos de la música, dan un toque mágico al juego.



Inventario

A diferencia de otros juegos en los que el inventario se actualiza a medida que recogemos objetos, el de «Indiana Jones y La Máquina Infernal» puede ser aumentado en los paréntesis entre fase y fase. Como si se tratara de una tienda virtual donde es posible comprar objetos de cualquier tipo y armas, lo importante durante el desarrollo es inspeccionar todos los sitios donde pueden ocultarse monedas. Disparando sobre jarrones o estatuas de escaso valor arqueológico podemos recolectar preciadas monedas que nos abrirán las puertas de mapas secretos, botiquines que aumentarán nuestra vida o armas y munición suficientes para despojar al comunismo Soviético de sus intenciones.
¡Al rico ítem!...



Puntuación

6.9 Bien alto

Indiana Jones y la Máquina Infernal

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	LucasArts
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Arcade 3D	Traducción: Sí

Objetivo: recuperar todas las piezas que forman la Máquina Infernal antes que las tropas Soviéticas.

Modo de juego: salta, corre, anda, coge objetos y huye de las serpientes.

Nº de jugadores:	1
Nº finales:	1
Enemigos:	Poco listos
Armas:	Sí
Violencia:	Viperina

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
Necesita aceleración 3D
32 MB RAM

La música, el látigo y el protagonista...
Los movimientos y... algo más.





El portero francés, Barthez, es tan calvo como en la realidad y sigue haciendo paradas increíbles.

Esta imagen describe perfectamente la esencia de «ISS Pro Evolution»: ¿habéis visto la postura del portero y la del atacante italiano?

Al *Burrito* Ortega le han sacado una tarjeta amarilla por ídem...

A diferencia de otros juegos, el portero pone las manos y el cuerpo de formas distintas según la trayectoria y potencia del balón...

Este disparo tiene toda la pinta de entrar por la escuadra. La cámara, en primera persona, parece que va a *comerse* el disparo...

Penalties a babor...

No es nueva esta opción en este tipo de juegos –fútbol y penalties es lo mismo que decir pan y chorizo–, pero lo cierto es que en este juego de Konami toman un cariz tan real que asusta.
Cada uno de los jugadores que desfilan por el programa lanzan estas suertes futboleras con los mismos ademanes que en la realidad –siempre hablamos de estrellas rutilantes–. Ronaldo, Raúl, Rivaldo, Alfonso, Kiko, Inzhagui, Kluivert, Del Piero o Roberto Carlos sacan lo mejor de si para hacernos creer que son ellos los que habitan en este colosal programa de Konami...

Konami se saca de la chistera el mejor simulador de fútbol para PlayStsation del momento. ¡Hagan un hueco señores, «ISS Pro Evolution» viene dispuesto a ganar esta liga...!

Si eres uno de los que nunca ha jugado con uno de estos «International Superstar Soccer» y aún practicas con antediluvianos programas en los que el portero siempre se tira igual... no dudes un momento en hacerte una revisión médica para fichar por el número uno, por el más grande.
Konami, amiga de los deportistas desde hace años con simuladores de mérito y, sobre todo, muy divertidos, ha culmina-

Es tan perfecto el apartado gráfico del juego que en las repeticiones se puede apreciar el contacto en las faltas...



L POR ESCUADRA

Parece mentira, pero en el entrenamiento Luis Enrique le ha colado un gol a Cañi... zares.

Sergi, como buen zurdo, es capaz de colgar el balón al área con garantías suficientes. ¡A ver, Urzaiz, hijo, remata!

do con éxito una misión que parecía, al principio, totalmente imposible.

Cuando probamos en nuestras carnes «ISS Pro 98» ya pudimo sentir un *algo* especial, una descarga de diversión que nos entraba en el cuerpo por la vía del realismo: cada pase, cada disparo, cada remate con lo que fuera y cada parada del portero eran homenajes a un deporte con una capacidad de convocatoria bestial que en los últimos años ha irrumpido en nuestras vidas sin compasión, a golpe de partidos televisados. Si aquel nombre ya nos hizo temblar, lo que esta continuación nos vuelve a recordar es que es el mejor de su especie, que no hay comparación posible frente a otros títulos y que salvo la ausencia de nombres oficiales «ISS Pro Evolution» es la perfección absoluta.

A pesar del énfasis defensivo francés, Boban va a tirar a puerta.

Los estadios disponibles no gozan de los nombres reales pero podemos reconocer el coliseo Milanista –San Siro para los beatos– o el Saint Dennis parisino que acogió la final de la Copa del Mundo de Francia 98.

Después vendrán las selecciones nacionales, las competiciones ligueras –o coperas– y un modo entrenamiento que es incluso divertido aunque lo juguemos solos contra nadie.

Y es que cuando el árbitro da por iniciada la contienda llega el *summum*, lo que realmente vale del juego, su mayor patrimonio: la jugabilidad. Ver como un lateral cuelga el balón, como coloca su cuerpo para golpearlo es lo mismo que encender la tele y contemplar un partido de verdad. Las *poses* son las mismas, la fluidez del juego es total y los pases en profundidad confieren al desarrollo un talante estratégico impresionante. Un consejo, olvidaros de campañas publicitarias: «ISS Pro Evolution» es el mejor con mucha diferencia. ¡Oh Rey Pelè!

José Luis

Entrénate solo...

No nos equivocamos lo más mínimo si afirmamos que «ISS Pro Evolution» es el primer videojuego de fútbol en el que el modo entrenamiento es tan divertido como la competición en sí.

Aunque para muchos seguidores de esta saga los controles, disparos y pases serán pan comido, para los que llegan ahora –nunca es tarde si la dicha es buena– esta sensacional opción es la manera más sencilla de aprender sin muchos problemas psíquicos.

Estrategias de ataque, faltas directas desde cualquier punto del campo, corners variados para ensayar remates y las paredes son las jugadas básicas a las que podremos unir las que seamos capaces de concebir.

Esta es una de las pricipales virtudes de «ISS Pro Evolution»: según la concepción que tengamos del fútbol, el juego nos permite enlazar jugadas, pases y posiciones de los jugadores para llevar a cabo, como un Van Gaal cualquiera, esa táctica que creemos invencible. Y lo mejor de todo es que esta puesta en escena de nuestras ideas futbolísticas se pone en marcha después de muchas derrotas y tras mil probaturas distintas: ¿un libre o dos centrales? ¿tres delanteros o cuatro laterales?... «ISS Pro Evolution» ha sido diseñado a prueba de meses y años.

Según el jugador que seleccionemos para tirar las faltas será más o menos fácil meter gol. Así Raúl, Rivaldo, Vieri, Del Piero o Roberto Carlos son apuestas seguras.

ISS Pro Evolution

Puntuación: **9.4** Sobresaliente

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Konami
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

Objetivo: conseguir el preciado galardón de mejor selección del mundo a base de goles y más goles.

Modo de juego: busca un objeto redondo sobre el césped y patéalo.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de selecciones:	48
Nº de estadios:	5
Personalizar equipos:	Sí
Entrenamiento:	Sí

Compatible con: Memory Card, Dual Shock

- Es la esencia del fútbol comprimida en un CD.
- Los nombres oficiales.

DIF · SON · GRA · JUG



Las mejores Olimpiadas sin salir de casa

PC Atletismo 2000

Dinamic se saca de la chistera un fantástico simulador de Olimpiadas con la mirada puesta en Sidney. Es cierto que no hay mucha competencia, pero los futuros aspirantes lo tienen muy difícil...

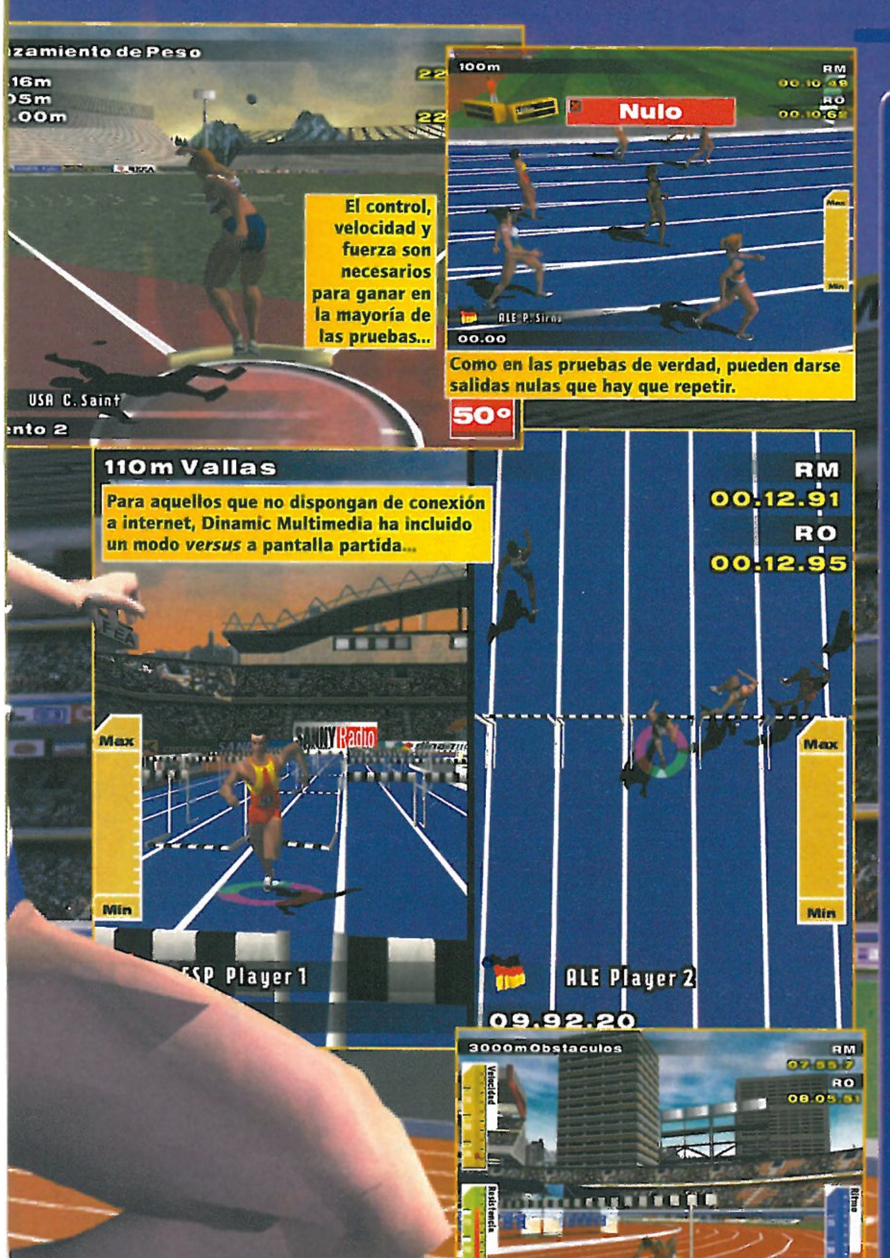
Nombres como «Hyper Sports», «Decathlon», «Super Test» o el legendario «Track and Field» –con una versión para PlayStation y una de reciente aparición para Game Boy– son una pequeña pero importante parte de la historia de los videojuegos que más de uno conocerá. Juegos de deportes en 2D que nos hacían competir a base de aporrear el teclado como si la vida nos fuera en ello y que pertenecen a uno de los género más antiguos y divertidos.

Ahora precisamente llegan los señores de Dinamic Multimedia y reinventan el género a base de golpear... ¡¡¡LOS BOTONES DEL RATÓN!!! Efectivamente, la nueva forma que los creadores de «PC-Fútbol» nos propone –en un afán de salvar nuestros teclados de una destrucción total– es mediante la técnica llamada *Mouse Driven Power*...

Las primeras imágenes que pudimos ver de «PCAtletismo 2000» nos dejaron anonadados, pues nunca imaginamos que esos salvajes entornos 3D se pudieran mover tan bien cuando el juego estuviese en funcionamiento. Hay que reconocer que el apartado visual es más que impresionante y los señores de Dinamic han llegado a un nivel de detalle, ambientación y riqueza visual equiparable al de cualquier producción extranjera.

La impresión que da «PCAtletismo 2000» es la de estar compitiendo de verdad en un estadio repleto de fanáticos del deporte que están ahí para animarnos. En parte, esto se consigue por el respetable tamaño de los deportistas y de los estadios –que cuentan con proporciones reales– y por el buen uso de las cámaras...

A la hora de ponernos a jugar tendremos a nuestra disposición 19 disciplinas que simulan a la perfección las de verdad y que gracias al control, tanto del teclado como del ratón, serán súper divertidas. El uso del teclado es el mismo que pudimos disfrutar hace ya muchos años en títulos para plataformas inferiores, así que los jugadores clásicos tendrán en esta posibilidad su mejor camino para evocar recuerdos imborrables. Pero si sois de los que quieren pro-



El control, velocidad y fuerza son necesarios para ganar en la mayoría de las pruebas...

Como en las pruebas de verdad, pueden darse salidas nulas que hay que repetir.

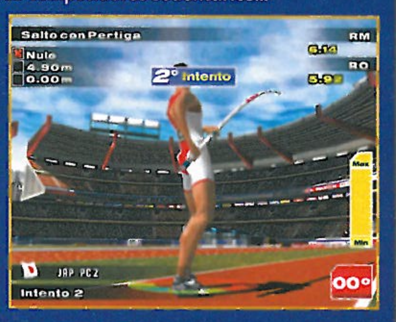
Para aquellos que no dispongan de conexión a internet, Dinamic Multimedia ha incluido un modo *versus* a pantalla partida...

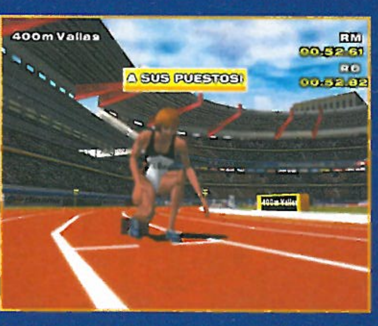
Si no tenemos el suficiente cuidado podemos acabar con nuestras posaderas en el bendito cemento. El botón de salto tiene la culpa...

Las disciplinas

Nada menos que19 son las disciplinas que podremos disfrutar en «PCAtletismo 2000». Éstas se encuentran divididas en cuatro principales que son Velocidad, Fondo, Saltos y Lanzamiento. En velocidad tendremos las carreras de 100, 200, 400 metros lisos, 110 y 400 metros vallas y las interesantes de relevos como son 4x100 y 4x400. En fondo podremos disfrutar de 800, 1.500 y 5.000 metros y una espectacular carrera de 3.000 obstáculos. A la hora de saltar tenemos cuatro posibilidades: longitud, triple salto, de altura y de pértiga. Para la modalidad de lanzamiento utilizaremos el disco, la jabalina, el martillo y el peso. Como podemos ver, «PCAtletismo 2000» viene *cargadito* de pruebas que nos volverán loco por su tremenda dificultad pero que encandilarán al más pintado si se juega en compañía de otros competidores sedentarios...













bar una nueva forma de jugar, tendréis en el ratón vuestra mejor arma... aunque nosotros preferimos el aporreo visceral de teclas y alrededores.

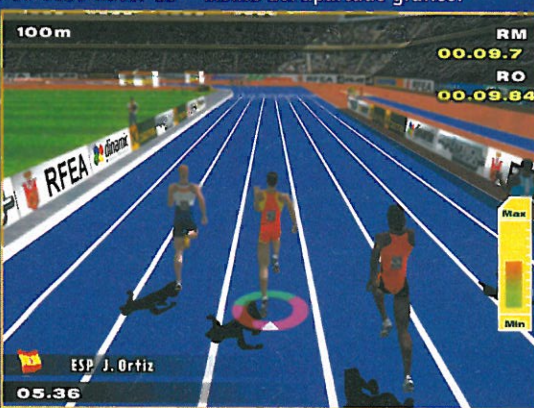
Tanto el modo arcade como el manager nos darán diversión para meses. El arcade se puede considerar como más *consolero*, mientras que el simulador nos pondrá en las carnes de un entrenador que hará de su atleta el próximo Carl Lewis español. Recomendamos éste último modo a los que tengan una vocación más profesional...

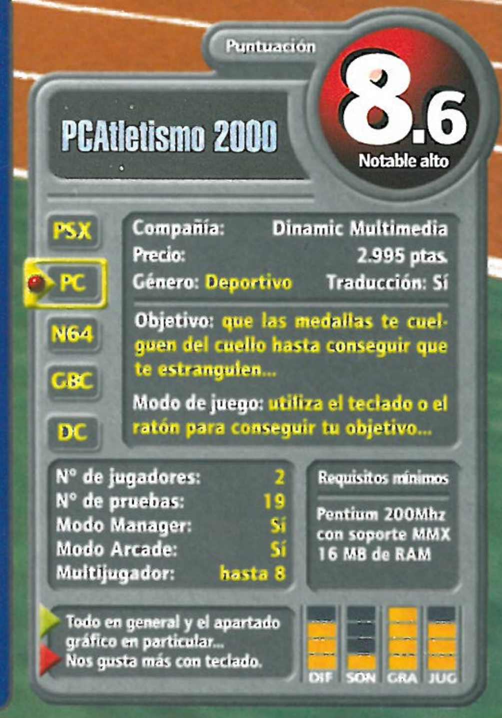
«PCAtletismo 2000» es una obra de arte que todo aficionado a los videojuegos del deporte debe tener en cuenta, si la programación española avanza de esta manera no podemos dejar de imaginar qué nos deparará el futuro. Enhorabuena al equipo que ha desarrollado el juego que nos ocupa, porque además de hacer una maravilla visual, ha realizado todo un ejercicio de *pique* y jugabilidad gracias a sus diferentes pruebas y apartado gráfico. Sin duda, estamos ante el mejor simulador de Olimpiadas que existe, y probablemente existirá, si nadie lo remedia mejorando lo programado por Dinamic.

Nacho

Mouse Driven Power

Bajo este anglosajón y rimbombante nombre se encuentra la novedad más importante incluida en un videojuego de éstas características. El *Mouse Driven Power* –Mauss Draaiven Pawarr– es la salvación del teclado a la hora de jugar con «PCAtletismo 2000» ya que sólo debemos pulsar los botones del ratón cuando sea necesario. Todo ello se debe hacer de una forma sincronizada –aquí más vale maña que fuerza–. La regla es visionar y aprender las pulsaciones que el circulito que está debajo de nuestro jugador nos muestra. Así, cuando la banda verde pase por el triángulo azul debemos mantener pulsado el botón izquierdo hasta que salga del mismo. En otras pruebas el botón derecho nos servirá para saltar o para calcular el ángulo o dirección. Aunque suena muy bien, nosotros preferimos el anticuado método *machacateclas* ya que la atención la pondremos en toda la pantalla y no sólo en el circulito pudiendo disfrutar completamente del apartado gráfico.





Puntuación

PCAtletismo 2000 — **8.6** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Dinamic Multimedia
Precio: 2.995 ptas.
Género: Deportivo — Traducción: Sí

Objetivo: que las medallas te cuelguen del cuello hasta conseguir que te estrangulen...

Modo de juego: utiliza el teclado o el ratón para conseguir tu objetivo...

Nº de jugadores:	2
Nº de pruebas:	19
Modo Manager:	Sí
Modo Arcade:	Sí
Multijugador:	hasta 8

Requisitos mínimos: Pentium 200Mhz con soporte MMX 16 MB de RAM

Todo en general y el apartado gráfico en particular...

Nos gusta más con teclado.

DIF · SON · GRA · JUG

¡Santo cielo, qué golpe! seguro que este no se vuelve a lavar la cara sin sentir dolor en sus pómulos.

La diferencia de tamaño entre unos y otros puede llegar a ser tremenda.

Menos mal que Sir Arthur ha venido, porque si no, este bigardo nos habría exterminado.

Contaremos con algunos *combos* tan espectaculares como este que veis en pantalla. Por cierto, este es el Capitan Commando y por la pinta que tiene debe hacer mucho daño. ¿Jugamos a los patitos?

Seguro que a Megaman le tiemblan hasta las cejas. ¡Como le pille Chun-li con esto lo mata!

MAR... V... CAPC...

Dios los cría y ...

Después de probar con varias combinaciones, Capcom ha descubierto que mezclando a sus legendarios personajes con los superhéroes más famosos sale un juego que echa chispas.

La verdad es que estábamos prevenidos, pero no nos imaginábamos hasta qué punto nos iba a gustar el hecho de pegarnos con este juego.

Durante las primeras partidas no hicimos más que aporrear los botones sin ningún sentido, pero después de habernos empollado los *combos*, los golpes especiales de cada uno y la forma de recibir ayuda extra de los reservas, nos divertimos muchísimo y nos sorprendimos a la vez de la cantidad de movimientos que estos súper héroes podían realizar.

La calidad gráfica que posee, aunque muchos digan que las 2D están pasadas de moda, y que lo mejor y más *modelno* son la 3D, cuando se topen con este programa seguro que cambian de opinión y, para la próxima vez, se pensarán mucho más lo que dicen: los *sprites* –así se llaman los bloques gráficos con forma de luchador– son gigantescos y podemos afirmar, sin cortarnos, que supera al tridimensional «Street Fighter EX Alfa»... de Capcom.

Los escenarios, también, son simplemente geniales, llenos de detalles y movimiento y la velocidad con la que se mueven nuestros luchadores es increíble. Además tenemos los famosos golpes especiales en los que –como podéis ver– Chun-li, por ejemplo, le lava la cara al *probe* Megaman con una patada dental


¡Uff! por los pelos, casi nos coge con su arma de destrucción masiva.

El espectáculo está servido, fijaos en esta pantalla plagada de luz.

Una combinación perfecta



Capcom se ha dejado de rodeos y ha reunido a toda su artillería pesada en este juego. Después de probar con títulos como «X-Men vs Street Fighter» y «Marvel vs Street Fighter», toda su cohorte de personalidades más conocidas se reúne con los súper héroes de Marvel. Contamos con la posibilidad de elegir entre 16 luchadores distintos, cifra ya de por si bastante elevada pero que se ve aumentada por otros 20, llamados ayudantes. Efectivamente, los ojos nos harán *chiribitas* de alegría por tanto mandoble diferente.

Los guerreros con los que contaremos son el archinocido mundialmente Ryu, la preciosa Chun Li, el ruso Zangief, Morrigan –una de las protagonistas de «DarkStalkers»–, el legendario Strider, el bueno de Megaman, la pequeña Jin, el famoso Captain Commando, War Machine –más conocido como Iron Man–, el fantástico hombre araña, Spiderman, su *alter ego* Venom, el Capitán América –paladín de la libertad americanoide–, un componente de los X-Men, Gambit, Lobezno el hombre lobo y el increíblemente verde Hulk...



Seremos capaces de realizar golpes tan increíbles como éste.

No podía faltar el más famoso de los superhéroes de Marvel.

...RVEL ...S. ...COM

...ellos se pelean

de esas que hacen época. Es en esos instantes cuando la pantalla se convierte en un espectáculo de luz, color y sonido. Los movimientos de los luchadores que al principio, y por incautos, nos parecen escasos, se convierten de buenas a primeras en un monumental despliegue de medios, de saber hacer a la vieja usanza, que parecen emular los tiempos en que los juegos no gozaban de tanta textura, polígono y gaitas parecidas, pero divertían a base de bien.

Para colmar nuestras aspiraciones, tendremos a nuestra disposición un arsenal de ataques listo para ser lanzado contra nuestro oponente. Para llevar a cabo los golpes especiales no hará falta una *súper-mega-combinación* de botones –que sólo sirve para que nuestro adversario nos quite la mitad de la barra de energía mientras la realizamos–, sino que será tan sencillo como pulsar un único botón.

Tan sólo podemos decir que este juego nos ha entusiasmado y aunque la mayoría dirá que «Tekken» o «Soul Calibur» son mejores, a los *fans* de la Marvel y Capcom les hará pasar momentos inolvidables de lucha...

Gustavo

El rayo de luz es muy poderoso... pero la estatura también cuenta.

¿Cómo se lucha contra una bestia de esta tamaño? Pues con el poder de la fe, hermano.

S.O.S

Un poquito de ayuda nunca viene mal, y si ésta viene de luchadores tan expertos como los que nos encontraremos en el juego, el invento puede resultar completamente demoledor.

Tendremos a nuestra disposición a 20 conocidos personajes, a elegir entre: Tia, Soldier, el coloso Juggernaut –el de arriba–, el despiadado Magneto, Super Soldier Anita, Lou, Michelle Heart, el legendario y único Sir Arthur –la saga «Ghost'n Goblins»–, Saki, Ton-Fu, Devilot, Mariposa Mental, Gambito, el Fantástico y frío Hombre de Hielo, el feje de Factor X Cíclope, su compañera Tormenta, Jubilee, el dios del trueno Thor, el enorme Coloso, Nick Furia y Picara...

Estos serán los angelitos que nos ayudarán a combatir contra aquel incauto que se cruce en nuestro camino.

Para convocarlos tendremos que esperar a que la barra que se encuentra en la parte inferior de la pantalla se llene al máximo. Ese hecho y una combinación de botones son suficientes para desatar toda la ira de nuestro aliado.

Lo único que sentimos es no poder controlar a estos genios de la lucha, ya que contar con estos 20 luchadores adicionales sería *un puntazo* que haría de este juego una verdadera joya. Nosotros, que somos aficionados a los comics de la Marvel, siempre hemos soñado con poder manejar al Thor y a otros muchos que aparecen como secundarios cuando merecen ser protagonistas.

Sólo nos queda informaros de los espectaculares golpes que veremos cuando uno de estos ayudantes asome por la pantalla.

Marvel vs Capcom

Puntuación: **8.4** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Capcom
Precio: 7.990 ptas. PSX/8.990 ptas. DC
Género: Lucha — Traducción: No

Objetivo: luchar hasta conseguir terminar con todos y cada uno de tus contrincantes.

Modo de juego: golpea, salta, corre y llama a la caballeráa.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de luchadores:	16
Nº de ayudantes:	20
Armas:	Sí
Violencia:	Cómica

Compatible con: Dual shok, Memory Card

+ Contar con personajes tan carismáticos... y los ayudantes.
− No poder jugar con los ayudantes.

DIF · SON · GRA · JUG



El mar nos servirá para transportar hombres... o bien para conseguir comida.

En algunas épocas de la Edad Media tendremos que conformarnos con estos malos edificios.

Elige bien tu formación para atacar a tus enemigos.

Construye un gran ejército y... ¡al ataquerrrrrr! mis valientes.

Esto que véis aquí no es un circo, es una escuela de tiro con arco.

Todas las civilizaciones

Este juego nos cuenta la historia de los distintos pueblos que podemos manejar a lo largo de cada partida. Para tal fin, nos muestra una curiosa y completa base de datos.
Por ejemplo, podremos leer que los Vikingos –palabra que significa hombres del norte– eran unos temibles bárbaros procedentes de Escandinavia que asolaban toda Europa con sus continuos saqueos, o que los Japoneses –de los que poco se sabía en la Edad Media Europea– decidieron aislarse en su ámbito insular frente a la influencia de otros pueblos, o que –como véis abajo– los Ingleses, desde que los Romanos retiraron sus tropas de la Galia, sufrieron varios siglos de oscuridad de los que poco se sabe...
Pero además de estos breves ejemplos, podréis acceder a valiosa información histórica sobre el pueblo Bizantino, Celta, Chino, Franco, Godo, Mongol, Persa, Sarraceno, Teutón y Turco.
Por si esto fuera poco, también tendremos información sobre las distintas tácticas militares que se realizaban por aquella época. Así conoceremos cómo utilizar *buenamente* las armas, caballería y demás artimañas guerreras.
Nos conviene dar un paseo por esta sensacional base de datos antes de empezar a jugar, por que nos ayudará a escoger nuestro ejército y a comprender un poquito más la mentalidad que inundaba sus cabezas.
Recordad que el saber no ocupa lugar...

Quién a hierro mata...

Conquistar nunca fue tan entretenido... ¡que tiemblen las civilizaciones, que vamos a jugar!
Lo que este sensacional título de estrategia nos ofrece son muchas, muchas, muchas horas de diversión gratuita y sin cortes publicitarios. Y es que pocos juegos cuentan con tantos elementos a su favor para convertirse con tanta facilidad en un éxito seguro: «Age of Empire II» desbancará del podio –o por lo menos será un fortísimo competidor– al más grande de los juegos de estrategia «Command & Conquer: Tiberian Sun».
Para afrontar la batalla cuenta con grandes escenarios donde aparecen todas las civilizaciones contra las que queramos competir –hasta un total de 13– y llenos de materias primas para crear una economía estable, además de caza y pesca para poder sobrevivir.
A estas premisas fundamentales del género hay que unirle el modo *Juan Palomo* –"yo me lo guiso y yo me lo como"– donde podremos cultivar la tierra para abastecer al ejército de alimento.
Todo esto ha sido creado con una ambientación soberbia que nos sitúa desde el primer momento en una oscura y ancestral época de la existencia humana. El juego, por si fuera poco, abarca desde la Baja hasta la

Como podéis observar, los castillos están muy bien recreados.



... conquista el mundo

Armando Casitas

Aunque no es nada nuevo, siempre viene bien recordar que este tipo de juegos tiene sus propios editores de escenarios para poner casitas y otras edificaciones parecidas.
Primero escoge el terreno donde quieres construir tu campo de batalla. Tienes para elegir entre tierra, agua, desierto y hierba. Después, si no has puesto agua, recomendamos ponerla para poder guerrear con los galeones. A continuación puedes poner árboles, oasis, cañas de bambú, arbustos, rocas... y terminar rematando la faena con murallas fortificadas, pueblos, aldeas o castillos.
Para facilitarnos la labor, Microsoft ha puesto a en nuestras manos más de 100 elementos para ponerlos donde queramos.
Una vez *alicatado hasta el techo* nuestro nuevo escenario –y tras haberlo salvado en el disco duro– sólo tenemos que *pinchar* en el menú y luego en el apartado prueba.
De esta forma podremos sacarle el máximo partido a este sensacional juego de estrategia y, de paso, mostrarle a nuestros amigos que podemos llegar a ser tan listos, fuertes y bondadosos como el Rey Arturo. Aunque ya se sabe: "despacito y buena letra...".

¡A currar! que los soldados tienen hambre.

Esta fortaleza parece inexpugnable, pero con las armas de asedio seguro que cae.

Las épicas batallas serán de lo mejorcito del juego: plantea bien tu estrategia y vencerás.

Si queréis llenar vuestra despensa, no dudéis en cosechar.

Alta Edad Media, avanzando de un espacio de tiempo a otro según la prosperidad de la civilización que estamos creando.
Y ya que de una edad a otra la cosa cambia y mucho –los Ingleses no poseían las mismas construcciones que los Japoneses– Microsoft ha creado distintos tipos de edificios para cada una de las civilizaciones.
Lo que más nos ha gustado de este juego ha sido la cantidad de entretenimiento y diversión que nos ha proporcionado, ya que con el gran número de tareas que tendremos que realizar para conquistar y evolucionar de época no nos quedará ni un pequeño hueco para el aburrimiento. Y es que además de sembrar, cazar y pescar, tendremos que ir creando un ejército lo suficientemente bien entrenado como para repeler con garantías cualquier ataque enemigo. ¿Os parece poco?, pues si es así, también tendremos que ir construyendo casas, cuarteles y barcos, además de ahorrar para evolucionar de una época a otra.
En definitiva, estamos ante un grandísimo juego de estrategia que cuenta con más virtudes de las que hubiéramos imaginado, aunque viendo a su antecesor era de esperar que realizaran una salvajada semejante. Este «Age of Empires II» es un grandísimo juego.

Gustavo

Age of Empire II: The Age of Kings

Puntuación: **8.8** Notable alto

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Microsoft
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Estrategia	Traducción: Sí

Objetivo: conquistar todo lo que esté a tu alcance utilizando todos los medios de los que dispones.

Modo de juego: caza, lucha, siembra, pero sobre todo, conquista.

Nº de jugadores:	1
Nº de civilizaciones:	13
Editor de escenarios:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Lacerante

Requisitos mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM

+ La cantidad de tareas que tendremos a nuestro alcance.
− No tenerlo.

DIF · SON · GRA · JUG

"¿La nueva ciudad es San Francisco? da igual, me encanta asustar al cliente que llevo en mi taxi. Cómo mola, ¿eh?".

Cuando recogemos a un peatón nos dirá a dónde quiere ir. Para llevarle sólo hay que seguir la flecha...

¿Dónde está la grúa? ese coche está mal aparcado...

Cuantas más *burradas* hagamos, más dinero nos llevamos de los pobres clientes... ¡Pero si en el fondo les gusta!

CRAZY TAXI

SI QUIERES VIVIR, COGE EL METRO

Los usuarios de Dreamcast acogemos con alegría las siempre bienvenidas conversiones de recreativa. Y es que «Crazy Taxi» es la prueba de que la combinación Dreamcast-Naomi, Naomi-Dreamcast funciona a la perfección...

A la perfección porque el dulce sueño dorado que ha pregonado Sega de poder disfrutar con las mejores recreativas en casa se está cumpliendo milimétricamente. Y todo gracias a la sinergia creada entre Dreamcast y Naomi, es decir, entre el ámbito doméstico y el callejero recreativo.

El segundo juego creado específicamente para Naomi es el presente «Crazy Taxi», un título que salió aproximadamente el pasado mes de Mayo y que ha contado con un éxito bastante importante porque recoge –en los cinco minutos de media que dura una partida– mucha velocidad, locura y una acción trepidante desde que presionas el botón *Start* hasta que aparece el maldito, y temido, *Game Over*.

Y este es el principal problema, *a priori*, que se ha encontrado la conversión de Dreamcast: «Crazy Taxi» –que es un arcade en toda su extensión–, es de esos títulos en los que te echas unas partiditas, te lo pasas bomba y, si juegas mucho mucho, llega a quemar por tener un único y repetitivo objetivo; coger y dejar, cargar y soltar clientes.

¡Eeeeh! si no dices que mi camisa mola no subes...

Gracias al cielo, Sega ha incluido diferentes modos y reglas que aumentan la diversión y duración general hasta niveles bastante importantes, y eso que el resto de apartados han sido respetados al máximo. Los gráficos se mueven igual y a la misma velocidad que su homónimo recreativo, mostrando gigantescos coches que se pasean por la pantalla *como Pedro por su casa*, sin encontrar ralentizaciones importantes, además de contar con un brillantísimo apartado de iluminación y nuevas cámaras que impresionarán al más exigente. En cuestión de apariencia, «Crazy Taxi» va sobrado, pero si encima le unimos una banda sonora de lujo con The Offspring a la cabeza, y seguido por Bad Religion, nos volveremos locos de alegría. Pero cuidado, «Crazy Taxi» nos pondrá muy contentos al principio, pero si no dosificamos sus partidas podremos consumirlo *en menos que canta un gallo*. Y es que el objetivo tan simple que nos propone el juego –llevar a los peatones a diferentes sitios conduciendo de forma alocada y en un tiempo mínimo– puede pasar de *muy divertido* a *terriblemente aburrido*... aunque siempre podremos tirar de las nuevas reglas, personajes y ciudades que ha incluido Sega en el modo Original para que no ocurra nunca.

Existen más vistas que en la versión recreativa... para que lo veamos todo grande y amarillito.

«Crazy Taxi» es una maravilla que ha de ser utilizada de una forma correcta para poder extraerle todo su jugo. Si te encantan los arcades donde el cerebro poco cuenta o simplemente quieres descansar de sacarte el carné de conducir, prueba con «Crazy Taxi».

Si cada *equis* meses Sega nos va a regalar conversiones tan buenas como esta y sigue cumpliendo con lo pactado, estaremos ante la culminación de una filosofía que puede aportar miles de incondicionales y, por supuesto, de ventas. ¡Ah! y gracias Sega por mantener intacta tu palabra...

Nacho



Da igual el camino a seguir y los coches que arrollar... mientras lleguemos a nuestro destino en el tiempo indicado.



¡Fijaos en el nivel de detalle de «Crazy Taxi»! ¡Hasta los guardabarros están modelados!

En «Crazy Taxi» no podemos atropellar a los peatones aunque nos empeñemos.

CÓMO SE JUEGA



1

2

Antes de nada hay que comentar que el objetivo del juego es llevar el máximo número de clientes a su destino para conseguir puntos y tiempo. Una vez que tenemos en cuenta este detalle, todo *será coser y cantar*. Primero debemos tener la marcha D puesta... para que al acelerar *salgamos hacia adelante*. Ejecutado esto, debemos acercarnos al primer peatón que requiera nuestra presencia y parar lo más cerca posible –sin atropellarle–. Nos dirá el sitio dónde quiere ir...

3

Lo segundo que hay que hacer, además de evitar a todos los coches y llegar en el tiempo estimado, es ganar dinero haciendo *un poco el cabra* sin golpearnos contra nada.



5

(3) Cuando estemos cerca del sitio donde dejaremos al pobre turista la flecha que nos indica la localización exacta se hará transparente y aparecerán unas barras verticales en el área de aparcamiento. (4) Ya estacionados, la máquina nos dirá qué tal lo hemos hecho, conseguiremos más tiempo para poder seguir jugando y veremos los puntos totales obtenidos. Al final de todo y después de habernos dicho nuestra posición en el *ranking* (5), es hora de ir a buscar a otro pobre incauto que quiere montarse en nuestro Taxi.



4

Como véis, «Crazy Taxi» no tiene mucha historia a la hora de ponernos a jugar. Sega, en su línea habitual de hacer arcades que tengan por bandera la diversión rápida, no falla en conseguirlo a base de trompos, golpes y gritos histéricos. Abstenerse personas que gusten de sacarse el carné en juegos más serios y *profesionalmente cualificados*...

DE LOCURA

Hacía tiempo que no veíamos un juego de coches donde la palabra locura estuviera tan bien *presentaita*. En «Crazy Taxi» todo es posible, desde pegar saltos que quitarían el hipo a más de un cliente, hasta llevar el coche debajo del mar, conducir por las vías del tren sin ningún temor a golpearnos, ponernos a destrozar cabinas de teléfono, papeleras y demás objetos urbanos o ir en dirección contraria por una autopista teniendo enfrente a un pedazo de camión con remolque y todo.





Éstas son pequeñas muestras de lo que nos podemos encontrar si no respetamos las leyes de circulación... Y es que aunque *hacer el cabra* es mucho más divertido, recordar que NO DEBEMOS HACER NADA DE LO QUE OCURRE EN «CRAZY TAXI» EN LA VIDA REAL. Advertidos quedáis en el futuro.

Tened en cuenta que si pegamos saltos gigantes o vamos en dirección contraria sin chocar, los clientes nos darán dinero extra con el que podremos ganar puntos y subir en el *ranking* impuesto por la consola. Conducir por las vías del tren o por cualquier otro sitio que no esté permitido –como los tejados– será de vital importancia para atajar distancias entre el objetivo y nuestra posición. De esta forma ganaremos más tiempo y dinero. Si queréis conseguir clientes nuevos, daros un paseito por la playa o por cualquier lago que tengáis a mano: allí hay muchos con dinerito caliente. Como veis, «Crazy Taxi» es toda una maravilla que nos hará pasar divertidos y grandes momentos a los mandos de nuestra querida Dreamcast.





Cuando Kirby absorbe a un enemigo, toma prestadas algunas de sus virtudes...

No es nada raro en este juego ver a los personajes volar por los aires.

Antes de cada pelea Nintendo nos ofrece unas imágenes de sus personajes

En esta pantalla lucharemos contra varios Kirbys.

Los Pokemon serán de gran ayuda si conseguimos la Pokeball

Donkey Kong no podía faltar a una cita tan insigne y llena de golpes salvajes. "Aunque la mona se vista de seda...".

Donkey Kong es el más grande... de tamaño.

Rótalo y verás

Una de las novedades que Nintendo ha introducido en este juego es, como ocurre en el «Internacional Super Star Soccer Pro» de PlayStation, que la pausa congela la imagen –como es obvio– y la acerca hasta los morros de los luchadores. Pero ademas de esta posibilidad, podremos rotar y girar la escena hasta conseguir el ángulo que más nos guste. El único *pero* que achacamos al cartucho es el zum, ya que no existe. Aún así, es una gran opción que podemos *aprovechar* para ver *como* Mario *farda* ante nosotros con su peculiar caminar, o como se infla Kirby hasta dar la sensación de explotar, o por el contrario, podremos deleitarnos con la gran calidad gráfica de todos los afamados personajes.

En definitiva, aunque sirve para poco, no viene mal de vez en cuando mirar a nuestros héroes desde cualquier punto de vista para ver si tienen algun defecto que habiamos pasado por alto. Bonito.

SUPER SMA

una mezcla

Nintendo reúne a todas sus glorias dentro de un ring para que se *zurren* unos contra otros para decidir cuál de ellos es el más grande.

Los personajes más famosos de Nintendo se han reunido en este cartucho para protagonizar una de la peleas más alocadas de la historia.

El sistema de lucha es de lo más original. Para empezar, no contaremos con la famosa barra de energía, si no que para ver las evoluciones de nuestra existencia tendremos que observar unos porcentajes que nos indican el estado de nuestro luchador –al contrario de lo que ocurre en la mayoria de juegos de lucha que cuando llega a cero caemos derrotados–. En «Smash Bros», para tirarnos al suelo primero deben sacarnos a patadas del ring, tengamos o no energía. Eso sí, cuanta menos tengamos, mas fácil será expulsarnos del escenario.

Aunque esta dinámica pueda parecer una tarea sencilla os aseguramos que no lo es ya que los luchadores cuentan con un botón de salto de emergencia para escapar de una caída segura.

"La mano que mece el cartucho es la mano que domina el juego...". ¡Sí, es el jefe final!

Con un sistema de juego tan original y entretenido la diversión está servida y asegurada, pues cuando estemos al borde del fracaso, un solo golpe puede acabar con las aspiraciones de nuestro rival.

Para hacernos un poquito más amena la partida y para ayudarnos a lanzar al vacío a nuestro contrincante, Nintendo nos obsequiará durante la lucha con varios ítem que nos pondrán las cosas más fáciles –o difíciles, según quien coja el ítem–. Hay espadas de luz



Minijuegos

Durante el desarrollo de la lucha nos encontraremos con varios minijuegos que nos harán la vida un poquito más alegre.

Todos son bastante similares entre ellos, aunque encontraremos uno muy divertido en el que debemos romper todas las dianas a base de puñetazos en un tiempo preestablecido.

Otra de las fases intermedias permite subirnos en todas las plataformas que nos encontremos –también en un tiempo limitado– y cambiar su color para demostrar que hemos pasado por allí. En total, hay que subirse a diez... y ganaremos.

En el último de los minijuegos hay que luchar directamente contra el cronómetro, esquivando todos los obstáculos que se crucen en nuestro camino. Si os parece difícil y queréis saber qué os deparará el futuro, pulsar el botón de pausa y se mostrará el laberinto al completo –que seguro os será de una gran ayuda–.

Con estos *minirretos* es posible disfrutar más que un ratón en una fábrica de quesos suizos y nos alejarán momentaneamente de los mamporros que, minuto sí, minuto también, nos distraen tan fácilmente a los mandos de alguna gloria de Nintendo.

Lo malo es que esta variedad de pequeñas pausas no sea mayor... pero ¡qué más dá!, ¿acaso no tenéis suficiente con el juego en sí?

Fox, el protagonista de «Star Fox» también está en el cartucho.

Mario y Luigi lucharán siempre juntos en esta pantalla, excepto cuando los elijamos nosotros.

Los escenarios están llenos de plataformas.

Nuestra misión en el juego es sacar del ring a nuestro adversario.

con la que enviaremos a nuestros contrincante fuera del ring, un *Pokeball* del que saldrá un Pokémon que nos ayudará con sus poderes, un martillo...

Pero donde radica el punto fuerte de este cartucho es en los personajes, ya que Nintendo ha metido en una sola caja a la selección absoluta de sus más carismáticos mascotas: Mario, Donkey Kong, Link –«The Legend of Zelda»–, Samus –«Metroid»–, Yoshi, Kirby, Fox –«Star Fox»– y Pikachu en el menú principal. Como personajes ocultos aparecen el Capitan Falcon –«Star Fox»–, Luigi, Ness, y Jigglypuff –ambos de «F-Zero X»–, todos con la característica común de poseer muchas ganas de repartir leña a todo lo que se mueva.

Sólo los ocho primeros contarán con escenario propio, aunque en más de una ocasión tendremos que aceptar la ayuda de otro personaje... como cuando luchemos contra Donkey Kong –dado el tamaño de este simio será mejor contar con dos puños más–, o con la pareja de fontaneros bigotudos más famosa del mundo.

¡¡Al ataquerr!! que son pocos y tiene bigote.

Aunque es un juego muy divertido, nos ha dejado un poco fríos ya que la cantidad de golpes es un poco limitada y la vista que nos ofrece Nintendo no llega a ser del todo cómoda: en muchas ocasiones la cámara se aleja demasiado del lugar de donde parten los golpes.

Es tan simple el juego y tan importante el carisma de los personajes, que la apuesta de Nintendo por la originalidad en el sistema de juego sorprenderá a la mayoría de consumindores de programas de lucha. Una de las pocas oportunidades de juntar al Olimpo de Nintendo.

Gustavo

Super Smash Bros

Puntuación: 8.0 Notable alto

PSX · PC · **N64** · GBC · DC

Compañía: Nintendo/Hal Lab.
Precio: 9.990 Ptas
Género: Lucha — Traducción: No

Objetivo: lanzar fuera del ring a todo el que ose enfrentarse a nuestra fama...

Modo de juego: lucha solo contra la máquina o con tres *amigos* más.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de luchadores:	12
Nº de minijuegos:	3
Armas:	Sí
Violencia:	de juguete

Compatible con: Rumble Pak, Expansion Pak

+ Sin ninguna duda, los personajes y los minijuegos.
− La cantidad de golpes.

DIF · SON · GRA · JUG



Radic[al] Dr[ive]

Con la su[...]

Emociones fuertes, velocidad, saltos de vértigo, aplastamiento de coches, *cross*, *buggies*, ¡y yo con estos pelos...!

Tan sólo contaremos con tres vistas: interior –que es la que os ofrecemos en la imagen de la izquierda–, exterior –imagen inferior– e intermedia –no vemos el coche–.

La inteligencia artificial de los coches es muy alta, nos cerrarán el paso a la mas mínima oportunidad, sudaremos la gota gorda para adelantar.

Si queremos triunfar en este modo, tendremos que intentar no colisionar con ningún coche.

Los circuitos –como no ocurre en otros modos–, son todos exteriores y estarán cargados de detalles: gasolineras, carteles publicitarios, gigantes como el que véis aquí arriba y un largo etcétera que le hacen interminable.

Sólo contaremos con cinco circuitos pero os aseguramos que son más que suficientes para hacernos disfrutar durante muchas semanas. Y por el precio que nos ofrece Dinamic... no se puede pedir más ¿no?

Si queremos triunfar con el Buggy hay que aprender a controlar el tacto de la arena playera: es más difícil de controlar los movimientos y acelerones...

Además de correr por la playa, la ciudad y el barro, también podremos competir por la noche con los reglamentarios faros encendidos para evitar golpazos de cierta importancia.

El *Buggie* veloz es siempre el que gana, por eso en esta ocasión le vamos a cortar el paso y a forzar su salida de la carrera. ¡Un empujoncito y arreando!

Radical drive es un título que nos dejará pasmados en nuestros asientos, ya que cuenta con centenares de horas de diversión comprimidas en un solo CD.

Para que os hagáis una idea, este es un programa que encierra en su interior cinco juegos totalmente distintos con los que podremos competir en cada una de las modalidades en las que hemos dividido las imágenes de este artículo: *cross*, *buggies*, velocidad, salto y *monster*.

Cada una de estas disciplinas cuenta con unas reglas y unas formas de conducción totalmente distintas unas de otras. Así, en las carreras de *cross* competiremos en

Monster

Salto



Nuestro cometido en estas pruebas será recorrer un circuito en un tiempo limitado sin derribar los obstáculos.

Como ocurre en estos espectáculos, tendremos que pasar por encima de todos los coches que se crucen en nuestro camino.

Para encender los dos propulsores traseros debemos esperar hasta que nuestro vehículo alcance la máxima velocidad y entonces... ¡temblará el mundo!

En cada prueba se nos exige un número determinado de metros. Si no lo conseguimos... tendremos que entrenar más.

"Salta, saltarín, que si no saltas demasiado no podrás ser coronado, y si no saltas demasiado no te saldrá este pareado", dijo Gus...

Cross



Los circuitos de esta modalidad, son los más castigados... pues nos encontraremos unos baches *tamaño familiar*.

Esta es una de las modalidades más difíciles, pero además es una de las más divertidas, y todo gracias al derrape...

Si queremos ganar una carrera tendremos que abrirnos paso a base de empujones entre nuestros competidores.

El buen hacer con los frenos será fundamental para sortear las difíciles curvas de los circuitos de este modo *cross*.

La calidad gráfica del juego en general es muy buena, y prueba de ello son los coches que os ofrecemos aquí arriba, que además de estar detallados al dedillo, se moverán la mar de bien.

...cal ...rme

...erte en los talones

estadios cerrados plagados de rampas, desniveles o curvas de 180º que requieren de una conducción más agresiva, llena de derrapes, curvas recortadas y golpes contra los adversarios que tiran de nosotros.

Por el contrario, en la modalidad de velocidad correremos con vehículos que marcaron una época: los *escarabajos* de Volkswagen están preparados para conseguir velocidades de escándalo, mediante una conducción en circuitos al aire libre donde hay que calcular bien la frenada en las curvas para no salirnos y empotrarnos contra el quitamiedos. Al contrario de lo que ocurre con las carreras de *cross*, donde tendremos que evitar los *trompetazos* con los demás coches si no queremos terminar en la cuneta en última posición.

En la modalidad de *Buggie*, conduciremos a *toda caña* uno de estos sensacionales y ligeros vehículos por la arena de la playa, el asfalto de la ciudad o el barro del campo. En estos trazados lo fundamental para ganar son la manera que tengamos de tomar las curvas: si hacemos un buen giro ganaremos mucho tiempo y posiciones.

Pero la opción que más habilidad nos exige es la llamada *monster*, donde acuden raudos a nuestro encuentro unos salvajes 4x4 de ruedas gigantescas con los que hay que esquivar, como podamos, postes, estrechos pasajes, conos indicativos y rampas. Si lo deseamos, también es posible aplastar coches con nuestras grandiosas ruedas.

Por último disponemos del modo salto, que consiste en correr por una rampa y lanzarnos al aire hasta caer lo más lejos que podamos con la ayuda de dos propulsores traseros.

Todos estos modos vienen acompañados de unos sensacionales gráficos que no necesitan tarjeta aceleradora. Pero como es lógico, multiplicará sus prestaciones si tenemos instalado algún dispositivo parecido en nuestro PC.

Dinamic nos ofrece cinco juegos divertidos, gráficamente buenos, totalmente controlables y entretenidos con los que poder pasar grandes e inolvidables momentos de entretenimiento en un solo CD. Y aunque parezca lo contrario, le hacen falta muy pocos ingredientes para combatir con energía a otros simuladores que no llegan a la altura de los tobillos en calidad técnica y precio.

Hecho en España para divertir y hacernos pasar unas gloriosas tardes de brincos y zurriagazos...

Gustavo

Puntuación



PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Dinamic Multimedia
Precio:	2.995 Ptas
Género: Velocidad	Traducción: Sí

Objetivo: terminar el primero en cada prueba y comprar todos los coches que nos ofrece el juego.

Modo de juego: salta, aplasta coches, derrapa y corre por la playa.

Nº de jugadores:	1
Nº de vehículos:	40
Nº de circuitos:	20
Modos de juego:	5
Control:	Arcade

Requisitos mínimos

Pentium 200 MHz
32 MB RAM

Todo, desde el precio hasta sus cinco modos de juego.

Alguna vista más.





No hay mayor gozo que pasearse plácidamente por las calles de nuestro parque en busca de empleados holgazanes.

Los medios de transporte deben tener gran capacidad... Así vendrán más visitantes.

Todos los logros que conseguimos son notificados por estos personajes cabezones...

Es posible vigilar cualquier parte del parque con el ratón.

Esta atracción se encuentra en pleno proceso de construcción.

theme park world

Abróchense los cinturones

Bullfrog son unos amigos de la programación que tienen la mala costumbre de producir buenos juegos... aunque últimamente fabriquen clónicos.

La remodelación del clásico «Theme Park» a las tres dimensiones ha sido satisfactoria. De ahora en adelante, todos podremos emular a los ingenieros que construyen esas maravillosas atracciones y comprobar *in situ* cómo le gustan al gentío, a los alborotadores adolescentes.

Para los que desconozcan de qué va el clásico, hay que decir que nuestro cometido consiste en poner en marcha, y mantener, nuestro propio parque de atracciones entre los mejores del mundo, gastando e invirtiendo cantidades ingentes de dinero.

Esa gestión del erario privado que algún loco millonario ha decidido confiarnos, tiene muchos ingredientes estratégicos al uso de los juegos de guerra y conquista que tanto gustan al gran público. A diferencia de los balazos que allí se pegan, en «Theme Park World» *simplemente* tenemos que construir los caminos, las atracciones, los puestos de bebida y hamburguesas, los aseos, las zonas verdes, los elementos decorativos y todo lo referente al personal de seguridad, animación o limpieza.

Una vez que sabemos cómo se mantiene con vida el parque, debemos meternos en *camisas de once varas* desarrollando nuevas atracciones que vuelvan locos a los visitantes: si damos en el clavo con el precio de la entrada al parque, el tiempo de duración de cada atracción o la receta de las hamburguesas obtendremos un éxito que pronto tendrá la repercusión internacional suficiente para lanzarnos a los primeros puestos del *ranking*.

El juego en sí es un manantial inagotable de diversión que exprime las mismas ideas reflejadas en el primer «Theme Park», cuando en 1995 arrasó sin contemplaciones, pero mejorando el aspecto gráfico y perfeccionando algunas opciones que estaban poco aprovechadas. Además, por su *look infantiloide* y por la simpleza de sus planteamientos, este programa tiene todos los ingredientes para enganchar a la audiencia en partidas interminables al son de sus pegadizas melodías.

A pesar de haberse consagrado como una serie dentro de la línea de lanzamientos de Bullfrog –los programadores–, los juegos apellidados como *Theme* responden a una mezcla de simulación, estrategia y aventura que tienen muy fácil utilización. A pesar de que este «Theme Park World» –que debía haberse llamado «Theme Park 2»– es muy divertido, sobre todo, y espectacular, a nadie se le puede olvidar que las ideas que presenta no son originales y, más bien al contrario, una réplica peligrosa de un título al que ya hemos jugado.

Tal vez ahí radique su mayor problema: los que hayan batido marcas mundiales de partidas a «Theme Park» se encontra-



Salvo los *sprites* de los visitantes, el resto del juego está en un perfecto 3D.


Cuando nuestro parque tiene éxito... todo el mundo quiere entrar.

Desde las atracciones se pueden obtener vistas así de bonitas.



Tan importante como la salud de los visitantes son las inversiones en atracciones, nuevos puestos y tiendas. ¡Cuestión de gestión!



mejoras

Al margen de los esfuerzos por investigar nuevas atracciones y recursos, «Theme Park World» nos permite mejorar ideas que ya hemos tenido anteriormente. De esta manera, es posible convertir en más resistente una atracción, o aumentar su capacidad de visitantes o alargar la duración del espectáculo.
También los transportes hasta el parque son un punto importante dentro de la cadena de negocio que tenemos que mantener. Lo dicho, que difícil es llegar, pero mucho más es mantenerse. ¿No os parece?



Un paseo por el parque

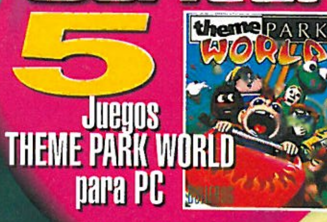
Una de las innovaciones que incluye el juego, y que por motivos técnicos la primera parte no pudo tenerla en los términos de espectáculo de este «Theme Park World», es el paseo virtual por el parque.
Aunque dar unas vueltecitas por los verdes paseos que hemos diseñado es posible, y tambien el espiar a los empleados del parque para pillarlos vagueando inpunemente, ahora hay que sumar la posibilidad de montar en las atracciones como un visitante más, sin coste adicional y en una perspectiva en primera persona muy, pero que muy original.
Aunque Bullfrog nos ha vendido la moto de tal manera que esta opción simula a un videoaficionado japonés armado hasta los dientes, lo cierto es que es una buena manera de detectar los problemas que a vista de pájaro somos incapaces de ver.
Eso sí, quitaros de la cabeza que esos paseos por la montaña rusa, las barcas del lago o el pajarraco antediluviano sean interactivos: al revés, simplemente ponemos el ojo y la perspectiva para contemplar el parque, porque lo demás lo hace el ordenador.
Una pena porque, de haberse contemplado la posibilidad de vivir el juego desde el papel de un visitante, este «Theme Park World» hubiera sido otra cosa mucho más seria y menos parecida a su mentor en 2D aparecido en el 95...



Tienes un e-mail

En cualquier momento de la partida, «Theme Park World» nos permite sacar una fotografía del parque e insertarla en un correo electrónico que podemos enviar a cualquier amigo del mundo. Así, además de remitirle una instantánea única y exclusiva, le mostramos cómo va nuestro parque de atracciones y la pinta que tiene. Original opción que la primera parte no tenía, pero que gracias a la difusión de internet y toda su circunstancia ya es posible.


Juegos & Cía. Sortea: 5 Juegos THEME PARK WORLD para PC



Bases en la pág. 82


Podemos construir unas montañas rusas realmente imponentes con el único límite de nuestra imaginación.

A jugar que son tres pasos



«Theme Park World», como buen juego de estrategia pacifista nos impone una serie de normas que es mejor –por nuestro bien– que respetemos a rajatabla.
Lo primero es que todos los caminos del parque deben llevar a algún sitio: ya sean de ida o de vuelta, no puede haber lugares donde los visitantes puedan quedar atascados.
En segundo lugar es que hay que construir las atracciones siguiendo un orden: por un lado las que dan premio, por otro las mecánicas y por otro las especiales –como las montañas rusas–.
También es bueno que al construir un puesto de hamburguesas tengamos en cuenta otro de bebidas, para que nuestros visitantes no se mueran de sed –por cierto, cuanta más sal tengan las patatas, más bebidas venderemos–. ¡Cosas de los negocios!
Finalmente, es bueno invertir en atracciones nuevas y en limpieza o recursos humanos. Solo un buen equilibrio en la gestión nos permitirá ganar dinero.



rán que este clónico *poligonizado* no se ha detenido en mejorar más que el aspecto gráfico –completamente en 3D salvo los visitantes del parque–, el sonido y un control relativamente más directo. Para los que lean por primera vez las palabras *Theme Park*, que se vayan frotando las manos porque sufrirán una necesidad incontenible de construir como locos... y salvo esa privilegiada estirpe de jugadores, al resto nos quedará la sensación de haberlo visto ya. Y es que a pesar de reconocerle los méritos y las mejoras, nos falta la ilusión suficiente como para enfrentarnos a él por segunda vez.

Jose Luis

Puntuación

Theme Park World — **7.5** Notable

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Bullfrog
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Estrategia	Traducción: Sí

Objetivo: construye el parque de atracciones más grande y divertido del mundo.

Modo de juego: invierte, compra, investiga y móntate en todo.

Nº de jugadores:	1
Multijugador:	Sí
Compra-venta:	Permitida
Armas:	No
Accidentes:	Algunos

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
Aceleración 3D opcional
32 MB RAM

+ Es divertido, sencillo y terriblemente espectacular.
– Es igualito que el primer TP.





Más de una vez los enemigos nos sorprenderán con ataques rápidos.

Las texturas están muy trabajadas. Lástima que el diseño de todo no esté a la altura...

Podemos elegir entre luchar con el espadón Toledano o hacerlo a puño descubierto.

Fijaos en la espalda tan bonita del colega. Los enemigos siempre son el doble de grande que nostros.

Mindscape nos sorprende con un *beat-em-up* clásico pero amoldado a las nuevas técnicas gráficas... Pero nos da la sensación de que se han perdido las buenas costumbres.

Soul Fighter

En busca del golpe perfecto

Cuando vimos las primeras imágenes de «Soul Fighter» la lengua se nos cayó a los pies y una biscosa babilla empezó a vertirse bajo nuestros labios. ¿Podíamos estar ante el gran sucesor de la saga «Golden Axe» o «Final Fight»? Ahora, con la versión terminada en las manos, debemos adelantar que todo vuelve a la normalidad y lo que antes era expectación y admiración ahora es tristeza y desesperación... ¡agarraos porque vienen curvas!

Las magias son súper útiles contra enemigos pesados...

Los gráficos se mueven bastante bien teniendo en cuenta que Dreamcast maneja un entorno muy vasto de terreno y unos personajes más bien grandotes, llegando a presentar en pantalla más de cinco a la vez y un plantel de efectos gráficos con magias y todo. Pero el problema visual –al margen del horrible diseño de todo lo que aparece en el televisor– es la sensación de que cada personaje pesa tres toneladas, lo que perjudica terriblemente el control de los movimientos y golpes. Otro inconveniente es el de la perspectiva, el punto de vista: simplemente con girar al personaje para ver qué nos depara el escenario a un lado y a otro, tendremos que corregir la cámara para ver las cosas en su sitio, sin dejarnos enemigos molestos a nuestras espaldas que al más mínimo movimiento nos zurrarán con la espada de lo lindo.

A pesar de su escurrida figura, los personajes parece que pesan toneladas.

Al menos los programadores se han dignado a configurar los gatillos L y R para corregir ese constante y molesto ir y venir de la camarita.

«Soul Fighter» nos propone una aventura *mágico-medieval* con tres luchadores típicos, que deben ir barriendo el escenario de cualquier enemigo para salvarles el alma. Esto ya, de primeras, empieza a ser molesto, sobre todo cuando llevemos bastante tiempo repartiendo leña y nos demos cuenta de que nos falta un único adversario por aleccionar que, casualmente, se encuentra al otro lado del infinito, extenso y vasto nivel.

El tamaño de los gráficos es impresionante... lástima que no se muevan bien.

Repasarle la coronilla a una bestia maligna no será muy difícil gracias a la buena cantidad de golpes, *combos*, magias y armas ocultas que nos encontraremos por el camino. Por si esto fuera poco, siempre podéis coger una buena dosis de comida para rellenar esa bendita energía tan necesaria en este tipo de juegos. Un fallo muy, pero que muy gordo es la desaparición de un modo tan necesario como el de dos jugadores, que podría haberse suplido con otro por Internet... tirón de orejas para los programadores.

Triste comienzo de uno de los géneros más antiguos de los videojuegos en Dreamcast. «Dynamite Cop» y el presente juego no son dignos representantes de una tradición que ha repartido sonrisas, lágrimas, diversión y muchos, muchos golpes en el pescuezo...

Nacho





Este es el sexy aspecto de nuestra amiga Sayomi...

Podemos agarrar a los enemigos por diferentes lugares...

Consejos

El mejor consejo que os podemos dar es que tengáis siempre la cámara detrás del personaje ya que así, al menos, podréis ver la lucha. Cada luchador tiene sus propias características pero todos se terminan utilizando de la misma forma. Cuando los enemigos nos rodeen con malas intenciones, lo mejor que podemos hacer es aplicar sobre ellos alguna magia o movimiento especial que los deje *más tiesos que la mojama*. Uno de los *combos* más interesantes que podemos realizar es el que mezcla carrera y golpe: cuando veamos en la lejanía alguna de las deformes caras enemigas y queramos sorprenderlos, este movimiento es método más sencillo para hacerles firmar el finiquito. Hay que recordar a todos los luchadores que es importante mirar cada dos por tres el mapa, ya que nos ayudará en más de una ocasión a encontrar un enemigo que se nos había quedado descolgado del pelotón de enemigos zurrables...





Nuestro amigo reparte golpes como panes...

Pantanos, bosques, poblados, castillos... los doce niveles de «Soul Fighter» son bastante variados y muy vastos de extensión.

Los enemigos son bestias inhumanas que nos darán muchos problemas... y golpes.

El fuego en un juego fantástico es como las curvas en un programa de coches...

Hay que tener cuidado con los enemigos en llamas porque también podemos arder con ellos.

En la primera fase las catapultas asesinas nos saludarán jovialmente.

Todas las extremidades valen con tal de golpear a los enemigos...

Personajes

Los luchadores que podremos elegir son muy típicos. Tenemos al guerrero cavernícola, Altus, que además es el que hace de protagonista cachas, guapo e inteligente: utiliza su espada y la fuerza bruta de una forma bastante evidente, llegando a la categoría del mal gusto. No es muy rápido y su magia tiene un nivel medio, pero gustará a los principiantes por que resulta bastante fácil de controlar. El segundo en discordia es el representante del género femenino. Dejando a un lado sus curvas, es la más rápida y controlable. Sayomi utiliza la magia menos potente y es bastante débil, por lo que padece mucho ante luchadores más grandes y peligrosos –que son, casualmente, casi todos–.

Para el final dejamos al *abuelete* de turno –como el vikingo de «Golden Axe»– que se hace llamar Orion. Tiene la mitad de fuerza que los demás y más del doble de edad pero utiliza una magia muy poderosa que puede terminar en muy pocos segundos con todos los enemigos de pantalla.

Cada uno de ellos tiene sus propias características y es recomendable practicar con todo antes. Los principiantes encontrarán en Altus su mejor elección y las damas se sentirán muy a gusto con Sayomi...





Soul Fighter

Puntuación: **6.0** Bien

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Mindscape
Precio:	8.490 ptas.
Género: Lucha	Traducción: No

Objetivo: salvar las almas de todos los enemigos que nos encontremos por el camino y no parar...

Modo de juego: ...de golpear hasta que no sintamos el brazo.

Nº de jugadores:	1
Nº de Niveles:	12
Enemigos:	44
Armas:	Sí
Violencia:	Media

Compatible con: Visual Memory, Vibration Pack

Los golpes, las magias y algunos enemigos finales.

La cámara y el diseño general...

DIF · SON · GRA · JUG





EL SECRETO ESTÁ EN LA MASA

PIZZA $YNDICATE

Después del éxito cosechado con «Space Clash», Dinamic quiere repetir con un juego de estrategia dirigido a un público menos serio y que sepa disfrutar de la buena cocina. Ya sabéis... un poquito de pasta, mozzarela y al horno.

Si lo que te mola es la cocina, o si quieres fundar una organización criminal, este juego seguramente te va a volver loco.

Y es que en cuanto encendamos el ordenador nos vamos a dar cuenta de que la locura corre por la venas de este programa *italo-pizzero*.

La finalidad de las partidas es abastecer a todas las bocas hambrientas del territorio para que nuestro negocio pizzero sea el más próspero del lugar. Y si nos queda tiempo, podemos crear nuestra propia organización criminal para robar, blanquear dinero, traficar con armas... aunque eso suene un poquito fuerte no lo es, porque como ocurre con los cómic de Mortadelo y Filemón, toda la acción se desarrolla con un sentido del humor tan ácido que en ningún momento parece violento.

Para realizar todas estas funciones contamos con una gran cantidad de menús que *a priori* pueden parecer bastante liosos, pero a medida que vamos cocinando y delinquiendo –a partes iguales–, los manejaremos casi instintivamente.

Pero si hay algo que caracteriza a este título es su variedad, ya que en realidad «Pizza Syndicate» funciona como si tuviéramos tres juegos en vez de uno: dirigir eficazmente un restaurante, ser un capo de la mafia o emular a los mejores *chefs* creando nuestras propias pizzas... os podemos asegurar que son misiones totalmente distintas. Precisamente esta última posibilidad de realizar nuestras propias recetas caseras y plasmarlas en forma de *pizza* es una de las ideas que más nos ha atraído del juego. Dinamic nos ha obsequiado con 80 ingredientes entre los que encontraremos tomate, mozzarela o pimiento...

Este programa cuenta con varios minijuegos que nos harán disfrutar un poquito más: podemos recorrer la ciudad en coche para llevar un mensaje o atracar un piso de la mafia por las malas.

Gracias a «Pizza Syndicate» podremos ver si nuestra vocación es la cocina o, por el contrario, si es verdad que la conciencia nos remuerde cuando delinquimos. Original, divertido y exquisitamente *pizzero* por donde lo miremos.

Gustavo

LO COJO PRESTADO

Este es solo uno de los minijuegos que nos encontraremos en este programa: consiste en coger prestado a un capo de la mafia material de su almacén. Lo primero que debemos hacer es abrir la puerta a golpe de puño, después tendremos que deshacernos de los guardias –en caso de que haya–, coger la mercancía y llevarla hasta el camión antes de que se nos acabe el tiempo. Si no nos da tiempo, podemos siempre recurrir a un botón y *salir pitando* antes de que lleguen más matones para pararnos los pies.

Para completar esta misión hay que elegir a un profesional entre los que Dinamic nos ofrece para que lleve a cabo el trabajito. Si funciona, ganaremos dinerillo... si no, acabaremos mal.

Puntuación

Pizza Syndicate — **7.5** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Dinamic Multimedia
Precio: 2.995 Ptas
Género: Estrategia — Traducción: Sí

Objetivo: levantar nuestro negocido de pizzas y, si nos queda tiempo, crear una organización criminal.

Modo de juego: prueba recetas nuevas, contrata, despide, roba...

Nº de jugadores:	1
Nº de ingredientes:	80
Corrupción:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Picante

Requisitos mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM

Poder fabricar nuestras propias pizzas.
Al principio es un poco lioso.

DIF · SON · GRA · JUG

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Entre aventura

Era de esperar. Cuando Indiana Jones anunció su aparición en un juego que calcaba el desarrollo de un «Tomb Raider» cualquiera, muchos se aventuraron a vaticinar una victoria fulminante del héroe *Spielberiano* por excelencia: que si los latigazos, que si sus músicas, que si sus aventuras, reliquias, enemigos... todo parecía destinado para el éxito. Y es que cada una de esas promesas no hicieron otra cosa que cargarnos de ilusiones por volver a controlar los designios del gran Indy dentro de una pantalla de ordenador. Pero la realidad se impone y la vieja frase de *zapatero a tus zapatos* vuelve para hacerse realidad con una fuerza inusitada: si Indiana era el rey de las aventuras gráficas y, anteriormente, el arqueólogo más preciado de la historia del cine, ya era demasiado que en su pulular por un arcade de acción 3D en tercera persona fuera a sentar las bases futuras del género.

Lara Croft, con sus monumentales curvas, le ha dado un repaso al Dr. Jones en el terreno informático gracias a la mayor experiencia que Core atesora en la realización de arcades con ciertas dosis aventureras. Si LucasArts, maestra todopoderosa de las licencias

Ábrete Sésamo

Aunque ella es discípula de Indiana pero reconvertida al formato de ordenador hace cuatro años, posee muchos puzzles que hay que resolver por el viejo método de encajar fichas y hacer funcionar palancas o engranaje. Aún así, se queda corta...

Gana de calle a su curvada competidora gracias a que sus puzzles y desafíos son mucho más enrevesados y espectaculares. Hacer funcionar engranajes o palancas es nuestra misión, pero Indy lo ejecuta como solo él sabe hacerlo... ¿queda claro?



Armas

Por la cercanía temporal, Lara tiene armas más sencillas y efectivas de utilizar, por lo que al conseguirlas, eliminar a nuestros enemigos es cuestión de poco esfuerzo. Pistolas, ballestas y otros ingenios parecidos poblarán nuestra egipcia aventura...

Los años 40, la Unión Soviética y la limitación tecnológica obligaban a Indiana a utilizar todo tipo de rudimentarios artefactos. La escasa precisión y efectividad nos lleva a ser especialmente habilidosos en su utilización. Aquí gana Indiana. ¡Viva!





Cogiendo objetos

A diferencia del juego del Dr. Jones, Lara debe recolectar muchos objetos sin los que avanzar es imposible. Gracias al nuevo desarrollo de la cuarta entrega, Tomb Raider se lleva este premio a la complejidad en su uso y en la identificación...

Más sencillo de manejar los objetos, poseen la misma naturaleza misteriosa que «Tomb Raider», salvo que en este caso la tradición peliculera del héroe tiene mucha culpa de los nombres y acciones que debemos ejecutar con los objetos. No gana por poco.

Argumento Tomb Raider



Joven y lozana, Lara toma sus primeras clases como aventurera de la mano del profesor Von Croy, verdadera eminencia en el campo de la arqueología pero, sobre todo, apasionado y experto en la investigación de civilizaciones antiguas. Años después, cuando Lara ya se ha separado de la tutela del profesor, comienza sus aventuras por todo el mundo, llegando a Egipto para investigar una milenaria tumba que perteneció a un siervo del faraón y que fue despreciado. En un error, Lara abre la tumba y el espíritu de Seth, el hombre convertido en Dios oscuro por culpa de una maldición, es liberado. Ahora, el peligro a que esa furia mortal de Seth se desate y extienda las plagas por el mundo terminando, de paso, con su viejo profesor, le obliga a Lara a intentar devolver a la maligna presencia al lugar de donde nunca tuvo que salir: el más allá. La humanidad sabrá agradecerlo.



...s anda el juego

súper rentables podía perder frente a algún fenómeno este era, sin lugar a dudas, «Tomb Raider». Pero afinando un poco más lo que diferencia a uno de otro, sin duda es el tacto al tocarlos. Los dos enganchan cuando nos exponemos a su influjo: eso de saltar, correr o activar trampas mola y se nota. Pero tal vez «Tomb Raider» sea el que transmita más la sensación de estar controlando la acción, de estar a los mandos de lo que ocurre dentro de la pantalla. Y gran parte de la culpa la tienen los movimientos del personaje –que son más suaves y agradables a la vista (no penséis mal)– y su integración con el escenario. Indiana Jones, a pesar de tener mapas muy trabajados y enemigos malvados y relativamente despiertos, se pierde en un mar de dudosos movimientos que, aunque responden a nuestras órdenes, se realizan con una torpeza inusual. Eso sí, la ambientación musical de Indiana, con los temas de la película campando por nuestros altavoces y un argumento trabajado y en la línea de las películas, aportan ese porcentaje de magia que la tecnología del juego se ha empeñado en quitarle. Resumiendo: Lara vence a Indy por puntos tecnológicos... y por otras razones.



Escenarios

Los bloques gráficos y la magnitud de algunas edificaciones le dan el galardón de mejor en esta categoría. Además es, de los dos, el que mejor utiliza las técnicas de aceleración y los efectos de iluminación en el personaje y los escenarios.

Sin duda utiliza mejor los colores que su competidora y moldea mejor las formas de las piedras o árboles pero sigue dando la sensación, de torpe. Los efectos de luz sobre el personaje *son muy cutres*...



Movimientos

En esta categoría es donde Lara le da más tortas a Indy: cada salto, cada animación de la jovencita de Tomb Raider, está realizado con la experiencia que dan cuatro ediciones consecutivas de un mismo juego con idéntico personaje protagonista.

Para desgracia de sus creadores, este Indiana se ve bastante afectado por la edad, ya avanzada, que debe tener en el juego: sus movimientos son bruscos, pocos reales y, en el caso del salto, ortopédicos completamente. ¡Indy, vete al médico que ya toca!



Vehículos

Aunque ninguno de los dos ha inventado este apartado, Lara vuelve a recrearse utilizando variados métodos de transporte que en esta ocasión no superan a los que Indy tendrá que manejar. Los jeep o las motos con *side car* son sus preferidos...

La lancha o las vagonetas del Templo Maldito otorgan el premio al juego de Indy: son más originales (dentro de lo que puede considerarse original) y divertidos de manejar. Las vagonetas, sobre todo, son una gozada que nadie debe perderse...



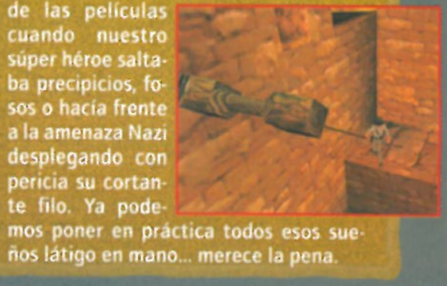
Argumento Indiana Jones



La Máquina Infernal es un ingenio creado en la Torre de Babel hace miles de años que consta de cuatro piezas que fueron diseminadas por el mundo ante la amenaza de que su terrorífico poder cayera en las manos equivocadas. Por separado no pueden funcionar, pero juntas constituyen la peor y más destructiva de las armas jamás creadas por el hombre. Indiana Jones, obligado por el gobierno americano y los servicios secretos de información, debe encontrar esas piezas por varios lugares antes de que el ejército Soviético lo haga... pero por desgracia, Indy parte con desventaja.

El hombre del látigo



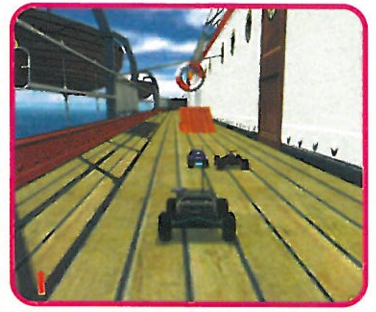


Algo que Lara Croft no puede arrebatar al Doctor Jones es su látigo y la leyenda que todos tenemos construida alrededor de él. Para los que gocen con el artilugio de piel, pueden saber que el juego refleja algunos de los pasajes más espectaculares de las películas cuando nuestro súper héroe saltaba precipicios, fosos o hacía frente a la amenaza Nazi desplegando con pericia su cortante filo. Ya podemos poner en práctica todos esos sueños látigo en mano... merece la pena.

Juegos

Diversión en miniatura

Tengo una Nintendo 64 y una gran pregunta que me gustaria que me la respondieseis: ¿Hay algún truco para «Re-Volt» en el que consiga seleccionar todos los coches disponibles? ¿Y todas las pistas?, gracias.
David Lopez (Madrid)



Por supuesto que lo tenemos David, y no uno si no dos.
En la pantalla de título presiona:
B, A, Z, Z, B, L A y C-ARRIBA. Tendrás a tu disposición todos los coches y pistas en el modo fácil. Si lo que quieres es jugar en otra modalidad, introduce como nombre CARNIBAL, y tendrás todas las pistas a tu disposición.

Un piloto en apuros...

«Colin McRae Rally» es genial, pero aún lo sería más si me dijérais 4 ó 5 trucos (quiero los de PC y no de PSX).
–Como conseguir todos los coches y circuitos.
–Poner el coches gelatinosos, metalizados y en modo «Micromachines».
–Coche con doble motor.
–Turbo.
Por cierto:
–¿Qué juego es mejor gráficamente, «Fifa 2000» o «PC Fútbol 2000»?, ¿y técnicamente?
–¿Qué versión es mejor gráficamente para el Fifa 2000, la de PC o PSX?
Roberto García (Granada)

Evidentemente es mejor la versión de PC que la de PSX ya que, entre otras cosas, el primero permite actualizar su hardware para hacerlo más poderoso. Gráfica y Técnicamente «Fifa 2000» es mejor que «PC Fútbol 2000» en el modo arcade. En la opción *manager*, el programa de Dinamic no tiene competidor.
Y por último aquí tienes los trucos que nos has pedido.

Introduce estos códigos como si fueran nombres:
- FREEWAY: Abrirá todas las pistas.
- LOTTOWIN: Nuevos coches.
- BIGGUNS: Doble potencia.
- BORROWERS: Modo «Micromachines».
- DARKSIDE: Todos los circuitos de noche.
- BACKAGAIN: Circuitos al revés.
- ALIENGOO: Conduce un coche completamente gelatinoso.
- ROCKETMAN: Turbo.

¿Misión Imposible para quién...?

Me gustaría que me digáis trucos para el juego «Mission Impossible» de PlayStation.
Juan Carlos Mora (Fuenlabrada)

Para el «Mission Imposible» introduce estos *password* ignorando la advertencia de error.
- TTOPFSECRETT: Créditos del juego
- SCAREDSTIFF: Desactiva la Inteligencia artificial de los enemigos.



- IMTIREDTODAY: Más lentitud.
- BIONICJUMPER: Supersalto.
- GOOUTTAMYWAY: Modo turbo
- SEECOOLMOVIE: Para ver todas las *intros* del juego.

007... con licencia para *trampear*

Quisiera que me diérais algún supertruco para el «Goldeneye» de Nintendo 64. ¿Cuándo sale a la venta el «Resident Evil 2»?
Juan Correa (Granada)

La salida de «Resident Evil 2» en nuestro país es inminente. Respecto a los trucos de «Goldeneye» aquí los tienes: Recuerda que debes completar cada fase en menos tiempo del que te indicamos y seleccionando el nivel de dificultad para conseguir el truco que hay oculto en cada escenario...

1° Fase: Paintball Mode –dificultad Secret Agent, 2 minutos y 40 segundos–.
2°Fase: Invencible –dificultad 00 Agent, 2 minutos y 5 segundos–.
3° Fase: ModoDK –dificultad Agent, cinco minutos–.
4° Fase: Lanzador de granadas doble –dificultad Secret Agent, 3 minutos y 30 segundos–.
5° Fase: Lanzador de cohetes x2-00 –dificultad Agent, 4 minutos–.
6°Fase: Turbo –dificultad Agent, tres minutos–.
7° Fase: Sin radar en modo multijugador –dificultad Secret Agent, 4 minutos y 30 segundos–.
8° Fase: Tiny Bond –dificultad 00 Agent, 4 minutos y 15 segundos–.
9° Fase: Lanzador de cuchillos doble –dificultad Agent, 1 minuto y 30 segundos–.
10° Fase: Animaciones muy rápidas –dificultad Secret Agent, 3 minutos y 15 segundos–.
11° Fase: Invisible –dificultad 00 Agent, 1 minuto y 20 segundos–.
12° Fase: Enemigos cohete –dificultad: Agent, 1 minuto y 45 segundos–.
13° Fase: Animaciones lentas –dificultad Secret Agent, 1 minuto y 30 segundos–.
14° Fase: Silver PP7 –dificultad 00 Agent, 5 minutos y 25 segundos–.
15° Fase: Cuchillos de caza dobles –dificultad Agent, 3 minutos y 45 segundos–.
16° Fase: Armas infinitas –dificultad Secret Agent, 10 minutos–.
17° Fase: RC-P90s x2 –dificultad 00 Agent, 9 minutos y 30 segundos–.
18° Fase: Gold PP7 –dificultad Agent, 2 minutos y 15 segundos–.
19° Fase: Lasers doble –dificultad Secret Agent, 9 minutos–.
20° Fase: Todas la pistolas –dificultad 00 Agent, 6 minutos–.

Un fan de la velocidad cruenta

Quería pediros los trucos del «Gran Theft Auto» porque no me paso ni la primera ciudad. ¿También podríais poner trucos del... «Carmageddon 2»?... siempre me eliminan.
Cristofer (Castellón)

Ahí van los Códigos del «Gran Theft Auto» de PC.
- tithead: Vidas infinitas.
- porkcharsui: Modo de diagnósticos.
- flashmotor: Todos los niveles.
- travelcard: Todos los niveles y vidas infinitas.
- hate machine: Aumenta el valor de los puntos.
- callmenigel: Aprieta la tecla * para conseguir todas las armas.
- iamgarypenn: Modo de palabras extremadamente ofensivas.
- iamnotgarypenn: Desactiva el modo de palabras obscenas.
- suckmyrocket: Consigue todas las armas, la armadura y la tarjeta para salir de la cárcel.
- itcouldbeyou: Te dará 999.999.999 puntos.
- iamthelaw: Jugar sin la policía.
- super well: Todos los niveles y todas las ciudades disponibles.

Recordando viejos tiempos...

Aunque está bastante pasado, ¿me podéis dar trucos para el «Super R-Type» de Super Nintendo?
Pablo Pérez (Málaga)

Este truco es para elegir fase:
En la pantalla principal mantén presionado el botón R y arriba nueve veces.
Si lo has hecho bien escucharás un ruido.
Después comienza una partida y páusala. Inmediatamente presiona R + A + Select.

Gabe Logan: armado y peligroso

Juego a «Syphon Filter» y no paso del helicóptero. Quisiera que me diérais un par de trucos ya que sigo atascado.
Daniel Rodríguez (Sevilla).

Ahí va un truco para conseguir todas las armas y munición ilimitada del nivel en el que te encuentres:

- Primero pausa el juego y selecciona armas en el menú.
- Luego Presiona, y mantén, Izq + L1 + R1 + Select + Cuadrado + X, en ese orden.

Unreal Tournament al descubierto

Acabo de comprarme el «Unreal Tournament» pero me matan muy pronto. ¿Podríais darme algún truco?
Jorge Delgado (Valencia)

Con estos códigos que te vamos a dar no será tan sencillo que acaben contigo, aunqe siempre es mejor que utilices tu habilidad para superar los obstáculos...
Los siguientes códigos son únicamente para un el modo de un solo jugador.
Pulsa la tecla «`» para mostrar la consola de comandos y escribe cualquiera de los siguientes códigos que te enumeramos:

- iamtheone: Activa el modo truco.
- god: Modo Dios.
- loaded: Todas las armas.
- allammo: Toda la munición.
- ghost: Atraviesa las paredes.
- fly: Modo Vuelo.
- walk: Modo normal.
- behindview 1: Ves al personaje desde una perspectiva en tercera persona.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es

Trucos & Cía.

Sumario

Playstation

PC CD-ROM

Nintendo 64

Game Boy Color

Dreamcast

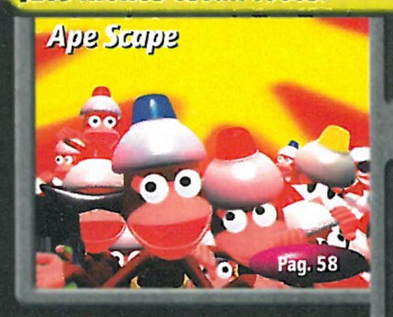
Especial

Esta solución es compatible con las versiones de PC y PlayStation.

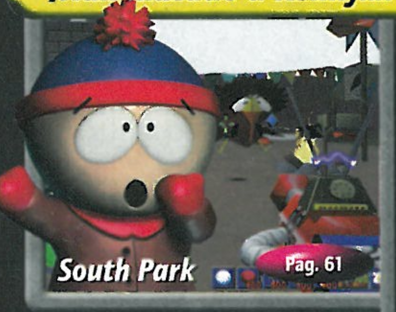
Tomb Raider, The Last Revelation

Desde Alejandría con amor

¡Los monos están locos!



¡Han matado a Kenny...!









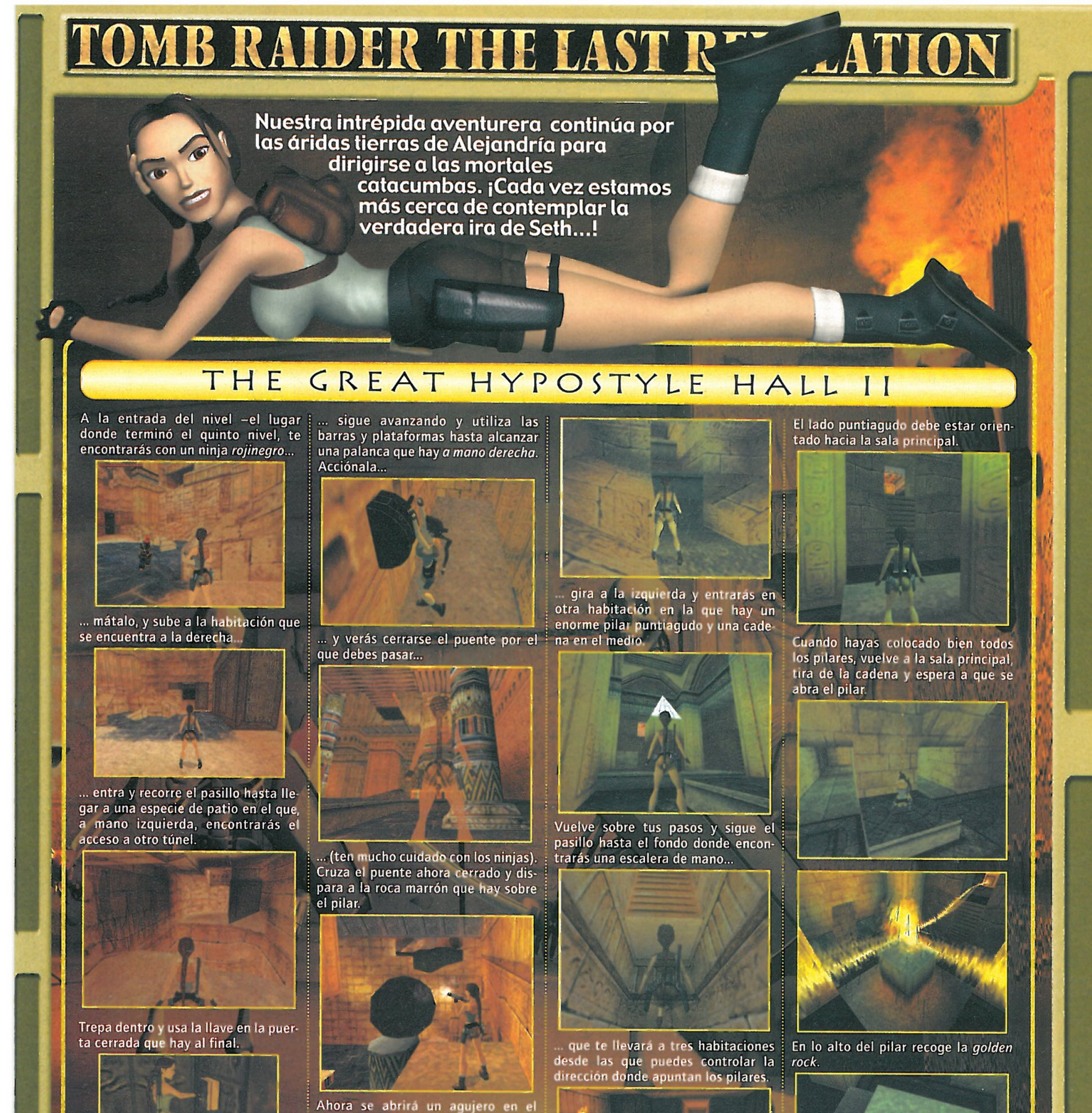
Latigazos de diversión



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



Nuestra intrépida aventurera continúa por las áridas tierras de Alejandría para dirigirse a las mortales catacumbas. ¡Cada vez estamos más cerca de contemplar la verdadera ira de Seth...!

THE GREAT HYPOSTYLE HALL II

A la entrada del nivel –el lugar donde terminó el quinto nivel, te encontrarás con un ninja *rojinegro*...

... mátalo, y sube a la habitación que se encuentra a la derecha...

... entra y recorre el pasillo hasta llegar a una especie de patio en el que, a mano izquierda, encontrarás el acceso a otro túnel.

Trepa dentro y usa la llave en la puerta cerrada que hay al final.

Entra y mata a los tres ninjas que hay dentro. Sube y utiliza las barras del techo para colgarte y pasar al próximo vestíbulo...

... sigue avanzando y utiliza las barras y plataformas hasta alcanzar una palanca que hay *a mano derecha*. Acciónala...

... y verás cerrarse el puente por el que debes pasar...

... (ten mucho cuidado con los ninjas). Cruza el puente ahora cerrado y dispara a la roca marrón que hay sobre el pilar.

Ahora se abrirá un agujero en el suelo.

Desciende cuidadosamente, sube *las escaleras* y corre a través del pasillo...

... gira a la izquierda y entrarás en otra habitación en la que hay un enorme pilar puntiagudo y una cadena en el medio.

Vuelve sobre tus pasos y sigue el pasillo hasta el fondo donde encontrarás una escalera de mano...

... que te llevará a tres habitaciones desde las que puedes controlar la dirección donde apuntan los pilares.

El lado puntiagudo debe estar orientado hacia la sala principal.

Cuando hayas colocado bien todos los pilares, vuelve a la sala principal, tira de la cadena y espera a que se abra el pilar.

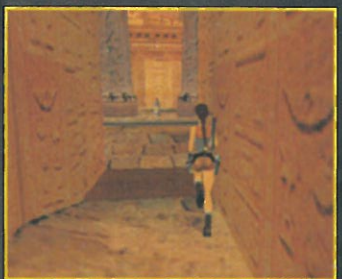
En lo alto del pilar recoge la *golden rock*.

A continuación desciende por el agujero que se abre a la izquierda de la cadena.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

SACRED LAKE II

A la salida del túnel llegarás a un lugar que tal vez no hayas visto anteriormente.



Combina la *Sun Goddness* y la *Golden Stone*: la estatua resultante colócala en el medio de los obeliscos y se abrirán las tres puertas.

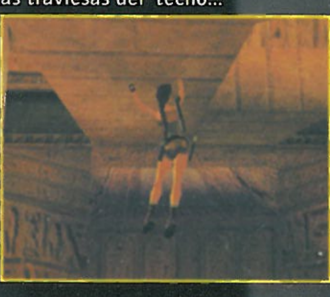




Las puertas situadas a izquierda y derecha contienen vida y munición. el acceso central es el que debes utilizar para entrar.



Súbete al bloque de arena en el centro de la habitación. Salta, agárrate a las traviesas del techo...





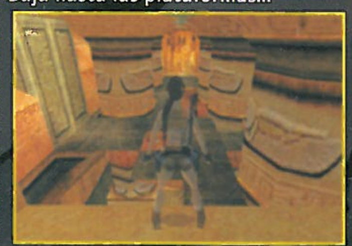
... y deslízate hasta el fondo de la habitación. Entra por el agujero de la derecha en la pared –por el que debes trepar–.



Continúa por el pasillo y sube hasta el próximo nivel. Allí debes saltar a la plataforma que tienes enfrente.



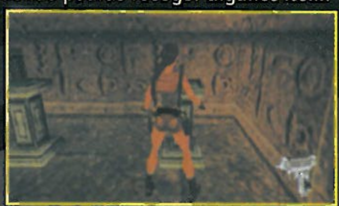
Baja hasta las plataformas...



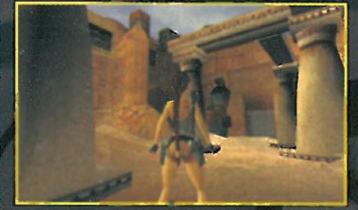
... y gira a tu izquierda. Necesitas saltar a un bloque inclinado.



Una vez a salvo en lo alto del bloque, dispara a los murciélagos y ve con cuidado hasta la habitación contigua donde podrás recoger algunos *item*.



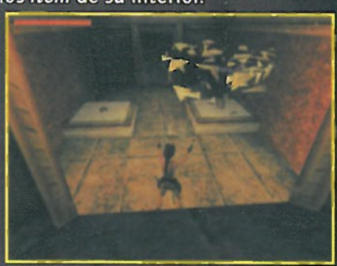
Corre hacia la puerta, al otro lado, donde verás la clara luz del día.



Crúzala y contemplarás una secuencia que da paso al siguiente nivel.

TOMB OF SEMERKET

Dispara a los dos jarrones y recoge los *item* de su interior.



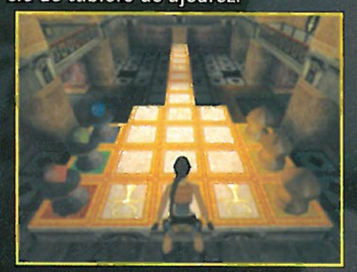
En la siguiente habitación, varios escarabajos te atacarán. Usa las traviesas del techo para cruzar la habitación. Una vez allí desciende por la barra hasta el siguiente nivel. Allí, al este de la habitación, encontrarás una antorcha: préndela sobre el pebetero y desciende hacia el siguiente nivel. La antorcha alejará a los escarabajos. Pulsa los tres botones que hay en las paredes y dirígete de nuevo a la barra que hay en el centro de la habitación. Sube al siguiente nivel y entra por la puerta que se ha abierto al accionar los botones.



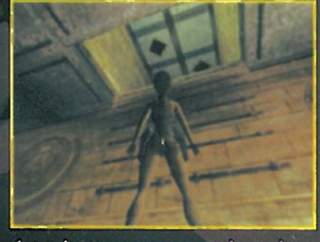




Ahora te encontrarás con una *especie* de tablero de ajedrez.



En el lateral derecho de la habitación verás una pared por la que escalar...



... ésta da acceso a una sala en la que al fondo verás tres orificios de los que emanan fuego. Colócate frente a ellos a una distancia donde no te alcancen las llamas.



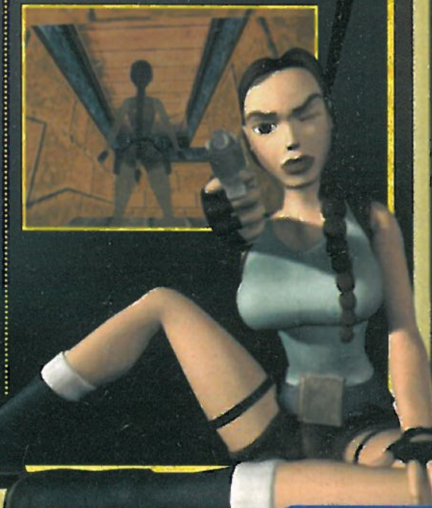
Cuando veas que se apagan los huecos, introduce el brazo y examina su interior. Una vez hayas examinado cada uno de los huecos se abrirá a la derecha una pequeña puerta y otra más en la sala del juego de SENET.



Entra por ésta y encontrarás otros seis orificios flameantes más.



De la misma manera examínalos todos y, de nuevo, se abrirá una pequeña puerta al otro lado de la habitación. Para llegar hasta ella tendrás que usar otra vez las traviesas del techo.



TOMB OF SEMERKET (CONT.)

Una vez allí, se habrán levantado a los lados de la sala principal unas plataformas que nos ayudarán a llegar hasta el nivel superior...



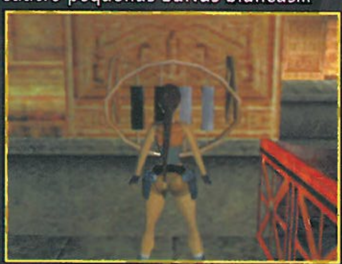
... que se encuentra en el centro de la sala. Súbete a ella y verás otro orificio en llamas que tendrás que examinar.



Hecho esto, las llamas del nivel inferior que custodian el pedestal desaparecerán.



Ahora podrás recoger las reglas de SENET. Con éstas podrás acceder al otro lado de la sala en la que encontraste el juego de mesa y verás una secuencia que te indica el camino. Sigue las instrucciones de la secuencia y, una vez allí, en el menú de opciones, podrás acceder a las reglas del *minijuego*. A tu izquierda verás cuatro pequeñas barras blancas...



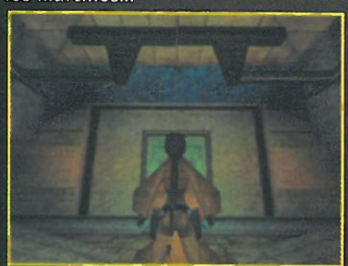
... que debes pulsar y que determinan el número de movimientos que realizarán las piezas de colores. Para mover la pieza de un determinado color, solo tienes que pisar la baldosa de mismo color.



Una vez termines el juego se abrirán dos huecos en el suelo, desciende por uno de ellos.



En la nueva habitación dispara a los murciélagos y ve hacia la puerta que se encuentra al otro lado. Pero ten cuidado de no caer.
Allí encontraras otra pieza de SENET y dos grandes martillos. Debes tirar de la pieza hasta colocarla debajo de los martillos...



... acciona la palanca y éstos harán que la pieza estalle. Descubrirás la primera pieza *Ba Cartouche*.



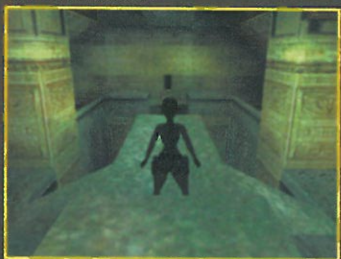
Recógela y abandona la sala, date la vuelta y desciende al siguiente nivel. Continúa hasta llegar al otro lado: bien mediante las cuerdas o escalando las paredes, el camino hacia la siguiente pieza se encuentra tras un pequeño túnel en el que, de nuevo, encontraremos otra pieza de SENET.



Procediendo de la misma manera, arrastra la ficha hasta los martillos pilones y rómpelos.

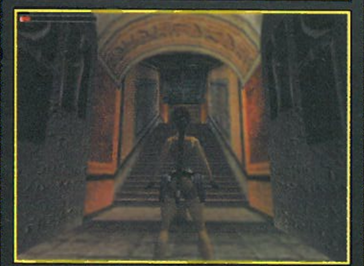


Ahora recoge otro trozo del *Ba Cartouche*. Vuelve a la sala principal y usa el *Ba Cartouche* en la puerta este. Termina con los perros que aparecen a tu encuentro y entra en la habitación.
Allí hay otra pieza de SENET. Debes destruirla igual que antes... pero existe un pequeño problema: las baldosas emanan fuego y nos impiden arrastrar la ficha sin sufrir daños. Debes accionar la palanca que se encuentra a la derecha de la habitación...

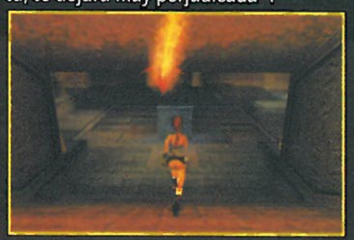


... que temporalmente apagará las llamas y nos dejará arrastrar la ficha hasta los martillos y recoger el *Ra Cartouche* –que nos abre la puerta Oeste–.





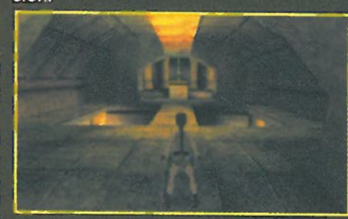
Sube las escaleras y en la siguiente habitación dirígete a la derecha a toda velocidad –ya que te persigue una bola de fuego que, si entra en contacto con Larita, te dejará muy perjudicada–.



Una vez allí verás una palanca: acciónala y desatarás el espíritu del agua, que terminará con la gran bola de fuego.



Liberados del fuego, aprovecha para recoger *Medipacks* de los laterales de la habitación y vuelve a la sala de las tres cuerdas.
Colócate en la entrada de ésta y salta hasta la tercera cuerda. De allí vete a la puerta de la izquierda y cruza la habitación.



Salta a la barra y sube al siguiente...



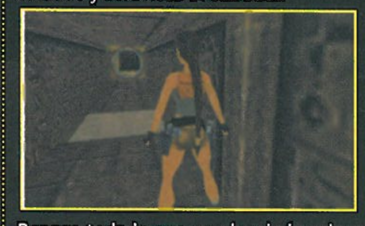
... nivel y enciende una bengala. Verás una palanca, actívala y sube de nuevo al nivel superior –habrás activado una plataforma que te da acceso a la antorcha–. Vuelve a la sala de las tres cuerdas y coloca la antorcha sobre el pebetero.



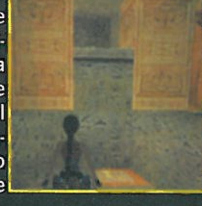
Regresa al nivel inferior de la anterior habitación y enciende los dos pebeteros que se encuentran en los laterales.



Ahora se ha abierto un acceso secreto en el centro de la habitación. Baja con cuidado y atraviesa el corredor.



Recoge todo lo que puedas de la sala y sal rápidamente por el acceso abierto en la entrada de la habitación –evitando todo lo posible a los escarabajos–.
Una vez hayas atravesado el siguiente corredor llegarás a una sala con dos rampas y una pequeña abertura en la pared.
Usa una de éstas para saltar a la abertura y colgarte de ella. Al final del pasillo encontrarás el acceso al siguiente nivel.



GUARDIAN OF SEMERKET

Entra por un agujero que hay en el suelo.

Llegarás a un pasillo que debes recorrer –teniendo cuidado con las trampas–.

Al final de éste resbalarás hasta caer en una habitación con una gran maqueta en el suelo.

Obsérvala detenidamente y vete hacia la izquierda.



Verás un túnel en la pared: trepa hasta él y gira a la derecha. Verás otro túnel más por el que debes arrastrarte hasta llegar a una sala en la que hay una manivela.



Acciónala rápidamente: abrirá una puerta situada en el fondo de la sala.



Para llegar hasta ella debes de saltar de plataforma en plataforma –lo más rápido posible antes de que se cierre–, deslízate por debajo y llega hasta un altar donde encontrarás el *Golden Vaesus*.



Deslízate por la pared hasta llegar a la parte inferior.



Ve hacia el gran pilar que sostiene la plataforma donde se encuentra la manivela. Destrás, hay una salida que te lleva de nuevo a la plataforma de la manivela.



Regresa por el túnel a la habitación donde encontraste la maqueta. En una de las paredes verás un triángulo dorado. Coloca el *Golden Vraesus* en el centro y la magia hará el resto.
Esto que has hecho acciona un mecanismo mediante el cual se abre una de las pirámides de la maqueta.



En su interior encontraras la *Guardian Key*, que debes usar colocándola en la pared. Así abrirás una nueva puerta en el suelo de la sala.



Baja por el hueco abierto con cuidado. Éste te conduce a un pasillo donde al final te encontrarás de bruces con una palanca y una puerta cerrada.



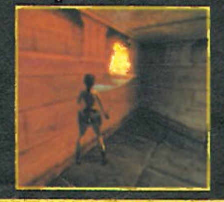
Acciona la palanca y se abrirá la puerta. De su interior surgirá una *bestia parda* –es una especie de búfalo peleón–. Esquívalo y entra por la puerta de la que salió... ¡Date prisa!



Recorre el pasillo hasta una estancia en la que debes encontrar una antorcha. Busca en el interior de un hueco en la pared... no es difícil.



Con la antorcha conseguida, vuelve al principio del pasillo donde encontrarás un pebetero que debes encender.



Una vez encendida regresa a la sala donde encontraste la antorcha y prende fuego a otras dos que hay situadas a los lados. Esto abrirá una puerta secreta. Recorre el pasillo hasta llegar a otra habitación... recoge el *goodie* y regresa de nuevo al lugar donde hallaste la palanca. Una vez allí verás un pasillo al fondo a la derecha y, en el techo, una pasarela de la que colgarte.



Recorre el pasillo colgado del techo hasta llegar a la altura de un túnel en la pared, al que tendrás que trepar. Recorre el pasillo y, al final de éste, llegarás a una habitación en la que hay cuatro bocas de fuego...



... que debes inspeccionar dos veces cada una. Hecho esto, la habitación empezará a llenarse de escarabajos. Es el momento *de huir por patas...* por donde has venido. Sal al pasillo principal y dirígete a la puerta cerrada a la izquierda.



Debes abrirla con la ayuda del búfalo. Para conseguirlo, colócate a uno de los lados de la puerta y *la bestia parda* hará el resto. Este nuevo acceso conduce a una sala donde debes accionar tres pulsadores. De nuevo ecesitarás la ayuda del búfalo para accionarlos.



Una vez pulsados todos se abrirán dos puertas al fondo de la habitación. Debes de salir por la de la izquierda.

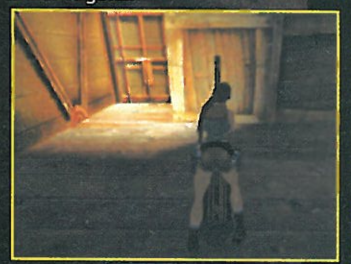


Recorre el pasillo y al final de éste encontrarás la ansiada puerta que te conduce al próximo nivel.

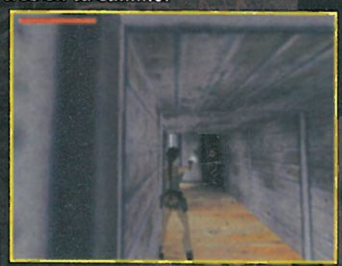
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

DESERT RAILROAD

Acciona la palanca que abre la puerta del vagón...



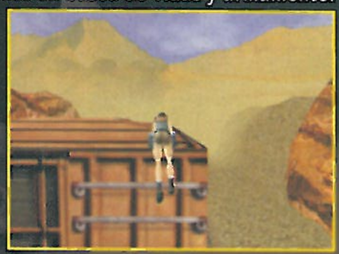
... salta al siguiente vagón, recórrelo buscando munición y vida matando a todos los enemigos que te encuentres en tu camino.



Continúa recorriendo el tren: al llegar al segundo vagón serás atacado por dos Ninjas...



... súbete por los techos de los vagones en busca de vidas y armamento.



Al llegar a un vagón cubierto con una lona verde, cuélgate del lateral y deslízate para llegar hasta el otro lado.



Avanza hasta el último vagón. Por el camino te encontrarás con varios Ninjas que debes eliminar si no quieres que lo hagan ellos primero.



Ya en el último vagón –en el lateral de éste– encontrarás una palanca que te será muy útil en el futuro. Regresa de nuevo a los anteriores vagones y explora todos sus rincones... ya que usando la palanca encontrarás dependencias secretas con numerosas armas.



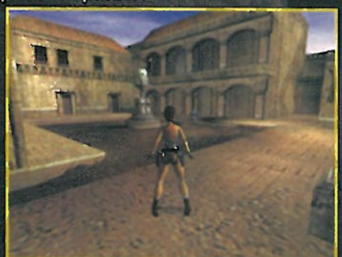
Vuelve a la cabecera del tren. Una vez en el primer vagón...



... debes de accionar la palanca para que los vagones se suelten del tren. En ese momento habrás terminado el nivel.

ALEJANDRIA

Entra en el túnel y mata a los escorpiones. Sube las escaletas hasta llegar a la plaza del pueblo.



Registra los edificios y deshazte de todos los guardias.



Entra en el edificio principal. Sube las escaleras y allí te encontrarás con un viejo amigo.



Puedes recoger munición y una útil mira telescópica. Sal por el balcón, ve a la izquierda y mata a los guardianes.

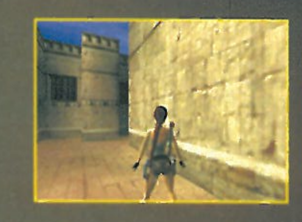


Salta a la cornisa –desde donde te disparaban antes– y, desde allí, verás un tirador que debes pulsar...



... y que te abre un armario que contiene un *Medipack*. Una vez realizada esta acción, sal y gira a la derecha, ve calle abajo y *tuerce* otra vez a la izquierda para buscar el acceso que te debe llevar hasta el siguiente nivel.

En esta fase debes tener especial cuidado con los incordiosos enemigos que te disparan, ya que a pesar de no ser muy complicados, si tienen la suficiente *mala baba* como para rebajarnos la energía considerablemente.



Busca una puerta sobre la que reza la frase Egyptian Adventure.



Ya estás preparado para el próximo nivel.

COASTAL RUINS

Entra en la llamada *Aventura* y recórrela. Verás una gran sala con un espejo en la parte Derecha...



... presta atención al espejo ya que te dará la clave de cómo llegar hasta la ballesta. Una vez que la cojas, busca la galería de tiro. Combina la ballesta con la mira telescópica que encontraste anteriormente. Para desactivar los pinchos debes tardar el menor tiempo posible en superar la prueba. Una vez desactivadas, recoge una moneda y abandona la habitación por el hueco de la pared.



Ahora dirígete a la sala donde se encuentra el mago de la serpiente y usa la moneda. Verás una secuencia en la que aparece una cuerda por la que debes subir si quieres conseguir una barra y un garfio –que encontrarás colgado en una de las paredes–.





Cuando los hayas conseguido regresa a un lugar cercano a la entrada de la Egiptian Adventure: allí verás unas llaves que debes coger utilizando la barra combinada con el garfio. Una vez en tu poder –las llaves–, abandona la casa y gira a la derecha. Estás de nuevo en la calle. Entra por la puerta que hay *a mano derecha* y baja las escaleras.





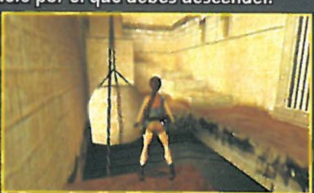
Al otro lado del agua hay una abertura, entra en ella y sube el muro. Ahora te encuentras fuera de la Aventura. Sigue andando hasta encontrar la entrada a otro de los templos y dos esqueletos. Usa las llaves que recogiste antes...



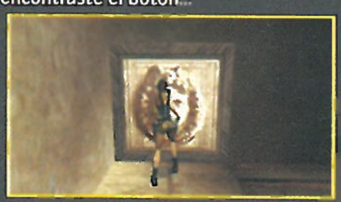
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

CATACOMBS

Corre a través del pasillo y entrarás en una habitación donde tienes que girar a la derecha. Métete por la puerta donde verás dos escaleras: en lo más alto hay un botón enorme. Púlsalo y regresa a la entrada el nivel y, una vez allí, dirígete hacia la fase Coastal Ruins.
Baja las escaleras y recoge la antorcha que debes usar para quemar la cuerda que sujeta la gran bola de piedra. Cuando ésta caiga se abrirá un hueco en el suelo por el que debes descender.



Verás una puerta cerrada. Para abrirla solo tienes que usar la barra. Recorre el pasillo y dirígete hacia el final. Trepa por la barra –llegarás a una habitación marrón–, sal y volverás a las catacumbas. Retorna a la habitación donde encontraste el botón...



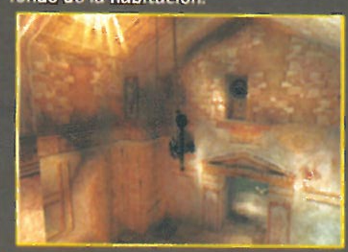
... empuja el pilar que hay allí en dirección a la otra habitación. Cuando lo coloques en la posición idónea, saldrán unos fantasmas y se abrirá una puerta. Entra por ella –teniendo mucho cuidado de no caer por el agujero– y ve hacia la habitación que hay a la derecha. Lleva a los fantasmas hasta la estatua en forma de cruz y dejarán de atacarte. Regresa a la sala donde viste la barra de bambú y baja...



... avanza por el pasillo hasta que veas una palanca, acciónala y contemplarás cómo se retiran las paredes descubriendo una gran sala.



Tendrás que saltar de cuerda en cuerda para llegar a la plataforma que hay al fondo de la habitación.



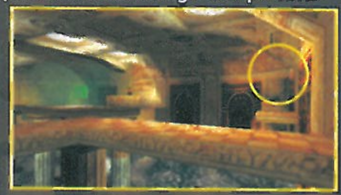
Una vez a salvo, baja las escaleras hasta el nivel inferior. Ve hacia la derecha y trepa por un agujero en la pared.



Sube las escaleras, recoge todo lo que encuentres y entra en un agujero por el que te deslizarás hasta el agua. Para salir del lago trepa a las escaleras más cercanas.



Una vez arriba, salta de plataforma en plataforma hasta llegar a la palanca...



... acciónala y verás cómo se mueven unos bloques de piedra. Salta hacia ellos hasta la plataforma en la que hay una vasija. Aquí verás unas barras en el techo de las que debes colgarte para cruzar la sala y llegar hasta otra plataforma donde debes accionar otra palanca.



A la vez que la accionas, verás de nuevo que se mueven unos bloques: liberarás un fantasma que te atacará. Para librarte de él, salta al agua y nada hasta una habitación subterránea en la hallarás un extraño altar.



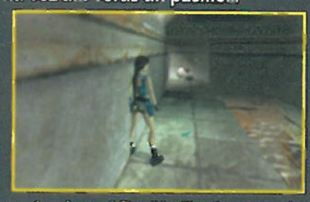
Regresa a las primeras escaleras y, desde allí, salta a la plataforma central.



Elimina a los esqueletos y dirígete hacia los bloques que moviste antes.



Salta de uno a otro hasta llegar a una *especie* de arco de piedra. Aatraviésalo y cuélgate de la pared deslizándote lateralmente hasta llegar a otra plataforma. Una vez allí verás un pasillo...



... recórrelo y al final hallarás una sala en la que hay un pilar en el centro. Sobre éste verás un altar con un tridente.



Recoge el tridente y ve hacia una de las plataformas que flanquean el pilar donde encontrarás unas escaleras de mano. Sube por ellas y llegarás a otra sala con un segundo tridente.



Mata a todos los esqueletos que te vayas encontrando por el camino. Trepa por la barra que hay en el centro de la sala hasta llegar a lo más alto. Sigue por el túnel y dirígete al principio del nivel. Elimina a los esqueletos y deslízate por la barra. Corre a la zona más alejada de la habitación y detente cuando te encuentres cerca del agua.



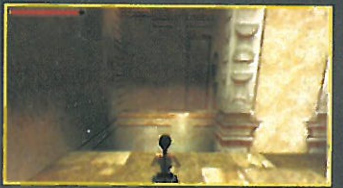
A tu derecha debes ver una escalera de mano que conduce a un hueco en la pared. Trepa y bajas las escaleras. Abajo coge la primera a la izquierda ¡corre...!



... y a continuación gira a la derecha. Hacia la mitad –a mano derecha–, verás una diminuta sala...



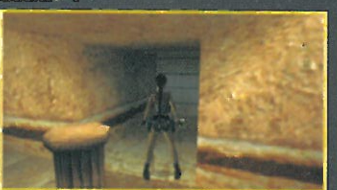
... y en una de sus paredes una escalera de mano por la que debes ascender. Una vez arriba, salta de plataforma en plataforma, matando a los esqueletos hasta llegar al fondo de la habitación donde hallarás, de nuevo, una escalera de mano.



Una vez arriba encontrarás el tercer tridente. Recógelo, cruza la sala y utiliza la cuerda para saltar al pilar que hay a la izquierda. Una vez allí, sube por la...



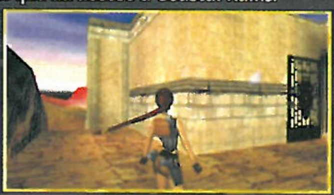
... barra y llegarás a una habitación donde descansa el cuarto y último tridente. Abandona la sala ascendiendo por la escalera que tienes al fondo –detrás del lugar donde encontraste el tridente–.



Verás un pasillo: llega hasta el final y aparecerá una puerta cerrada. Utiliza la barra para abrirla y repite el proceso con la siguiente puerta...



... que da acceso a Coastal Ruins.



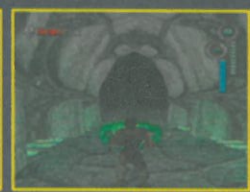
Vuelve al lugar donde comenzó la fase y desciende por la barra y salta por la cuerda como antes. Baja y corre hasta el final de la habitación, baja las escaleras y entrarás en el Templo de Poseidón...

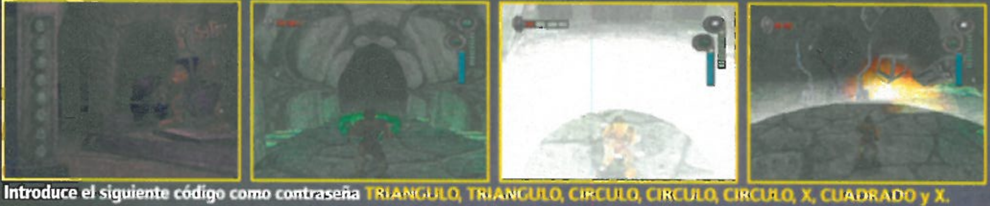
En el próximo número Lara pone en juego su vida para alcanzar el legendario Templo de Poseidón donde descansan bajo las aguas nuevas reliquias que deben guiar nuestro camino. ¡Tiembla Seth!...

Pequeños Guerreros

Disfruta en casa de esta original película del creador de los Gremlins...

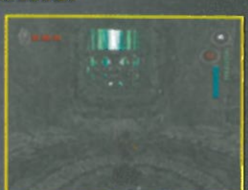
Todas las armas



Introduce el siguiente código como contraseña TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, X, CUADRADO y X.

Munición infinita

Pulsa TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, X, TRIANGULO y CUADRADO en la pantalla de *password* y conseguirás munición ilimitada.

Invencibilidad



Introduce en la pantalla de *password* CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, X e Y. Ya eres completamente invencible.

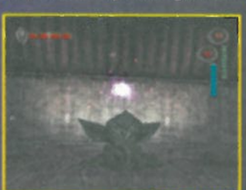
Elegir nivel



Gorgon - X, X, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, CIRCULO y X.



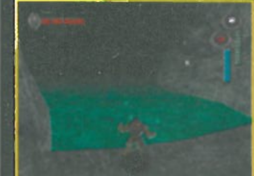
Dimensional Temple - CUADRADO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO y X.



Floating Fortress - CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO y X.



Spirit Bog - TRIANGULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO y X.



Canyon Village - X, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIANGULO y X.



Creepy Caverns - CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO y X.



Space Ship - CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO y X.



Hall of Patriots - TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO y X.



Graveyard - X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, X y CUADRADO.



Nuclear Mine - CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X y CUADRADO.



Launch Center - CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, X y CUADRADO.



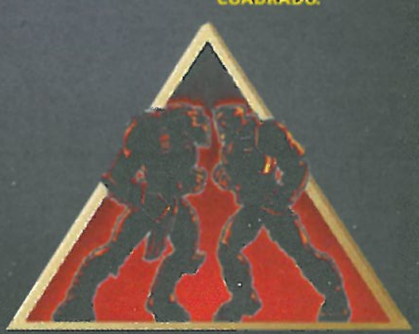
Ulhaden Fier - TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, X y CUADRADO.



Garrison - X, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, CUADRADO y CUADRADO.



Inner Sanctum - CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO y CUADRADO.



Ape Scape

99 Balas explosivas

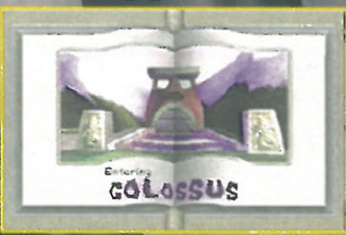


Para conseguir 99 balas explosivas haz una pausa en el juego y pulsa: R2, ABAJO, L2, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, DERECHA e IZQUIERDA... ¡Ya son tuyas!

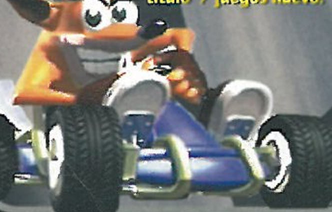
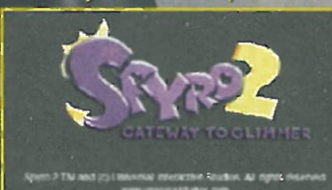


Crash Team Racing

Juega con el Dragoncito Spyro

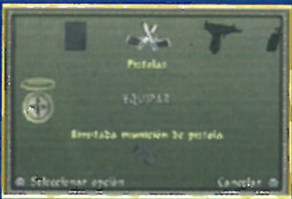
Para poder jugar con la *demo* de «Spyro 2» mantén pulsado L1 + R1 y pulsa ABAJO, CIRCULO, TRIANGULO y DERECHA en la pantalla del título / juegos nuevo.

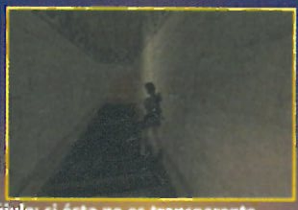



Tom Raider The Last Revelation

Lara vuelve a las andadas y, al margen de sus nuevos saltos, curvas y aventuras, nos trae más y más trucos para hacer las cosas más fáciles. Anotad con esmero...

Elegir nivel



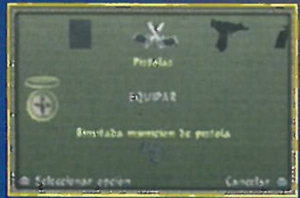



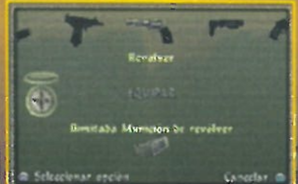
Haz que Lara mire hacia el norte. Entra en el inventario y fíjate en la brújula: si ésta no es transparente significa que Lara no está correctamente situada. Una vez que lo consigas, ve a la opción Cargar y pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + ARRIBA, y acontinuación TRIANGULO. Cierra el inventario para pasar al próximo nivel.

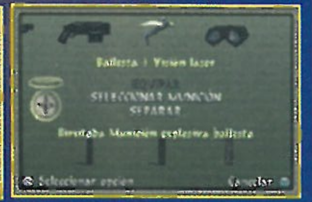
Todas las armas




Haz que Lara mire hacia el norte. Entra en el inventario pulsando ESC y fíjate en la brújula: si ésta no es transparente, significa que Lara no está correctamente situada. Colócate sobre los *medipack* grandes y mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + ARRIBA y después TRIANGULO, a continuación vuelve al juego.







Objetos ilimitados





Haz que Lara mire hacia el norte. Entra en el inventario pulsando ESC y fíjate en la brújula: si ésta no es transparente, significa que Lara no está correctamente situada. Colócate sobre los *medipack* pequeños y mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + ABAJO. A continuación pulsa TRIANGULO.

Encuentra el norte




Para situar a Lara mirando hacia el norte. La manera mas sencilla consiste en comparar con la brújula –pulsa Esc– nuestra posición, salir al juego y en función de nuestra orientación, mirar si hay algún bloque colocado al norte. Súbete a él y la brújula será transparente.

Trick'n Snowboarder

Personajes de Resident Evil



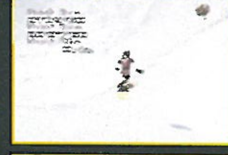
















Pulsa TRIANGULO, TRIANGULO, X, X, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO y CIRCULO en la pantalla de título. Entra en el modo *free* –estilo libre– y pulsa L2 o R2 en la pantalla de seleccionar personaje para escoger entre Leon, Claire o algún zombie.

Spyro 2

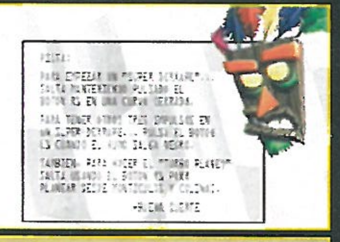
Juega con Crash y sus karts...

Para poder jugar la *demo* de «Crash Team Racing», sólo tienes que llevar a cabo esta combinación: L1 y R2 a la vez. Entonces pulsa CUADRADO y saltarás a la *demo*.











Age Of Empire II

Pulsa Enter durante el juego y te aparecerá un cuadro de diálogo. Introduce cualquiera de los códigos siguientes.

1000 piedras más



Para conseguir mil piedras introduce ROCK ON como clave en el cuadro de dialogo.

1000 unidades extra de madera




Para conseguir un *extra* de madera introduce LUMBERJACK.



Dinero extra



Consigue mil monedas de oro utilizando ROBIN HOOD como clave.

Extra de comida

Con CHEESE STEAK JIMMY'S conseguirás mil unidades más en el casillero de la comida.

Mapa completo



Para ver el mapa sin sombras solo debes utilizar MARCO.

Coche cobra



Utiliza HOW DO YOU TURN THIS ON para conseguirlo.

Ganar al instante




Con YOU WIN ganarás las partidas de una manera fácil, rápida y eficaz.

Homo Erectus



Si introduces I LOVE THE MONKEY HEAD aparece un curioso personaje en pantalla...

Mortyr

Utiliza los siguientes códigos como contraseñas:

Mostrar fps




Para mostrar los fotogramas por segundo en pantalla, teclea .did en la pantalla de *password*.

Apuntar automáticamente



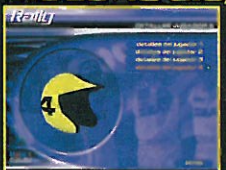
Utiliza como contraseña aim on. Para desactivar esta opción, teclea la clave aim off.



Rally Championship

El mejor juego de Rallies para PC tiene opciones ocultas realmente interesantes.

Modo A8 disponible




Introduce como nombre del cuarto jugador world class y dispondrás de una nueva modalidad de juego.

Citröen WRC



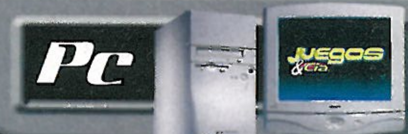
Para conseguir este coche, introduce max power como nombre del cuarto jugador.

Modo A8 disponible para un solo jugador y contrarreloj





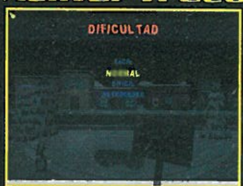
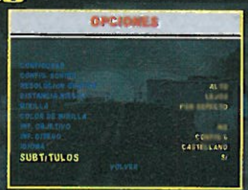
Si introduces turbo challenge como nombre del cuarto jugador, podrás competir en este nuevo modo.



South Park

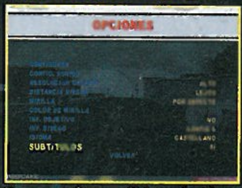
La serie de televisión sigue alumbrando juegos que, en muchas ocasiones, se valen de la popularidad de los personajes para no aportar nada nuevo. Eso sí, trucos siguen teniendo.

Activar Trucos

Para activarlos pulsa con el ratón sobre la esquina inferior izquierda en la pantalla de opciones.

Enemigos cabezones

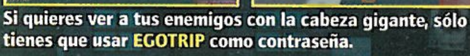
Si quieres ver a tus enemigos con la cabeza gigante, sólo tienes que usar EGOTRIP como contraseña.

Modo Dios



Para ser invencible solo tienes que utilizar BEEFCAKE como contraseña...

Todas las armas y munición ilimitada













SWEET es la contraseña de tienes que aplicar si quieres tener todas las armas y munición ilimitada.

Tomb Raider The Last Revelation

Egipto, arena, malos, buenos, disparos y... Lara.

Elegir Nivel





Haz que Lara mire hacia el norte. Entra en el inventario pulsando ESC y fíjate en la brújula: si ésta no es transparente, significa que Lara no está correctamente situada. Una vez que lo consigas, ve a Cargar partida y presiona H+E+L+P. Cierra el inventario para pasar al próximo nivel.

Objetos Ilimitados



Haz que Lara mire hacia el norte. Entra en el inventario pulsando ESC y fíjate en la brújula: si ésta no es transparente, significa que Lara no está correctamente situada. Colócate sobre los *medipack* pequeños, presiona G+U+N+S, y a continuación vuelve al juego.

Todas las armas



Para conseguir todas las armas entra en el inventario, abandónalo y vuelve a entrar de nuevo. Sitúate sobre los *medipacks* grandes y pulsa W+E+A+P+O+N+S, suelta las teclas y regresa de nuevo al juego. La próxima vez que entres tendrás todas las armas.

Encuentra el norte

Para situar a Lara mirando hacia el norte, la manera más fácil es subir o saltar hacia un bloque que esté en esa dirección. Entra en el inventario y la brújula será transparente, esto indica que la posición es correcta.

Trick Style

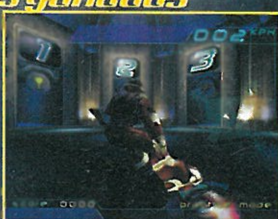
No me des la vuelta que no veo nada...

Ganar siempre




Con TEAROUND ganarás aunque quedes el último...

Todas las copas ganadas

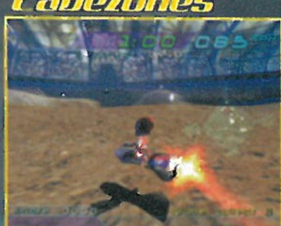
Si escribes CITYBEACONS serás el vencedor de todos los torneos.

Sin Límite de tiempo



Ahora tendrás tiempo ilimitado en la carrera si introduces IWISH.

Cabezones



Con INFLATEDEGO, disfrutarás de unos personajes muy cabezones.

Vigilante 8

Los coches más *borricos* del mundo se buscan algunas artimañas para hacernos más fáciles las cosas.

Todos los coches menos el alienígena







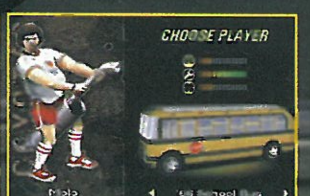
Si usas como contraseña GANGS_UNLOCKED podrás utilizar cualquier coche de los disponibles.





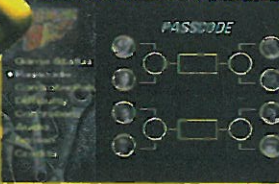








Vehículo alienígena









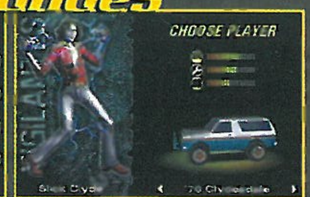
Utiliza como contraseña GIMME_DA_ALIEN.

Modo Dios




Para ser invisible ante los enemigos introduce LIVING_FOREVER.

Ruedas grandes



Para conseguir vehículos con ruedas gigantes: MONSTER_WHEELS.

A Bug´s Life

Pixar, los responsables de Toy Story, siguen viviendo de las rentas de su película. Este nuevo juego es una muestra de ello.

Elegir nivel














Selecciona ant hill en la pantalla principal. Luego mantén pulsado C-ARRIBA + C-ABAJO + C-IZQUIERDA+ C-ARRIBA+ Z y R. Una flecha aparecerá al fondo de la pantalla.

Invencibilidad






Mantén pulsado Z + R + L cuando aparezca la descripción del nivel que vamos a jugar. Pero la invencibilidad sólo dura mientras jugamos en esa fase...

Ready 2 Rumble

Las tortas de este juego saben mejor cuando tenemos las espaldas guardadas con un truquito, *password* o derivado.

Silver Class Boxers



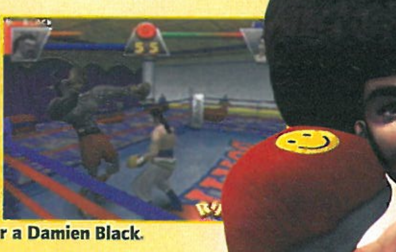

Entra en el modo Championship usando el nombre de SILVER. Abandona este modo y entra en el Arcade: ahora podrás elegir a Bruce Blade.

Boxeadores de bronce

Entra con el nombre de BRONZE en el modo Championship y verás qué cosas más bonitas salen en pantalla.

Championship Class Boxers



Entra con el nombre CHAMP en el modo Championship. Sal de allí y entra en el modo Arcade para seleccionar a Damien Black.

Gold Class Boxers





En el modo Championship entra con el nombre GOLD. Sal del modo Championship y entra en el Arcade, así podrás escoger al peligroso Nat Daddy.

Diddy Kong Racing

El aprendiz de Donkey Kong se lo monta con sus amigos y unos cuantos karts...

Introducir códigos

Entra en Code List.

Offroad



Con FOUR WHEEL DRIVE tendrás cuatro ruedas directrices.

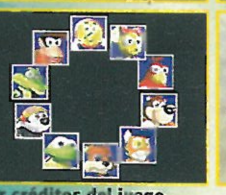
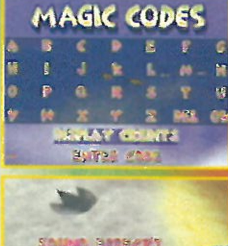
Teenyweenies




Jugadores Pequeños.

Whodidthis



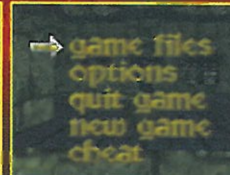




Ver créditos del juego.

Hexen

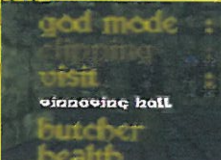
Golpes y golpes con sabor mágico a bárbaros, magps y amazonas...

Modo trucos



Mientras juegas haz una pausa en el juego y pulsa C-ARRIBA, C-ABAJO, C-IZQUIERDA y C-DERECHA. La pantalla de trucos aparecerá. Entra en el menú y utiliza los códigos siguientes:

Todas las armas







C-DERECHA, C-ARRIBA, C-ABAJO y C-ABAJO. Con todos estos trucos podrás saltar de nivel, obtener todas las armas e items.

Más trucos

Modo Dios .... C-Izquierda, C-Derecha y C-Abajo
Energía a tope .... C-Izquierda, C-Arriba, C-Abajo y C-Abajo
Niveles ...... C-Izquierda, C-Derecha, C-Derecha, C-Derecha, C-Abajo y C-Arriba

Selecciona COLLECT, entonces verás aparecer un menú en el que introduciendo estas combinaciones conseguirás nuevos trucos:

Todos los artefactos .... C-Arriba, C-Derecha, C-Abajo y C-Arriba
Todas las llaves .... C-Abajo, C-Arriba, C-Izquierda y C-Derecha
Puzzle e Items . . C-Arriba, C-Izquierda, C-Izquierda, C- Izquierda, C-Derecha, C-Abajo y C-Abajo

Papyrus

En la pantalla principal elige la opción código e introduce los siguientes passwords para escoger nivel. Dependiendo de si escoges al chico o a la chica tienes que teclear uno u otro.






NIVEL 1: Chico F+51, Chica KN4K


NIVEL 2: Chico 3DTS, Chica 1-QB


NIVEL 3: Chico F80W, Chica GND9


NIVEL 4: Chico 9N87, Chica JV-B

NIVEL 5: Chico WX-0, Chica CR73


NIVEL 6: Chico 1-SN, Chica RPD9


NIVEL 7: Chico H1WR, Chica JNTX


NIVEL 8: Chico C2VX, Chica 3BWX

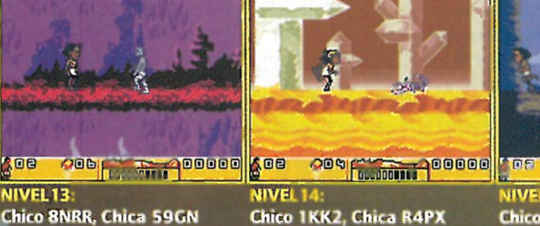

NIVEL 9: Chico 1-KS, Chica 3BWX


NIVEL 10: Chico GTCP, Chica DS-Q


NIVEL 11: Chico X9M, Chica TB81


NIVEL 12: Chico 8Q63, Chica 7R+D


NIVEL 13: Chico 8NRR, Chica 59GN


NIVEL 14: Chico 1KK2, Chica R4PX


NIVEL 15: Chico -07L, Chica 9NWN


NIVEL 16: Chico VTGT, Chica 92BO


NIVEL 17: Chico ZHNK, Chica 5SNC

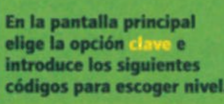

NIVEL 18: Chico X3FB, Chica NO-3

MR. Nutz

Esta ardillita está como loca con su versión coloreada, después de unos añitos saltando en blanco y negro...






En la pantalla principal elige la opción clave e introduce los siguientes códigos para escoger nivel.



NIVEL 2: DDMMNN



NIVEL 3: NNRRGG



NIVEL 4: CCLLRS



NIVEL 5: JJMPPR



NIVEL 6: SWWTCH

Carmageddon

Si quieres descubrir todos los coches y circuitos de los que dispone el juego tan solo tienes que introducir como contraseña OZ6SZD[CALAVERA]V.





Circuitos

Coches

Aerowings

Dreamcast no podía ser menos que otros sistemas y se ha hecho con un simulador-arcade con aviones supersónicos...

Bonus Options

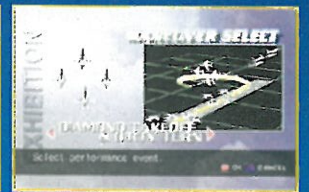




Introduce TASCAS como nombre: ahora podrás acceder a diferentes opciones extras para la carlinga y el HUD.

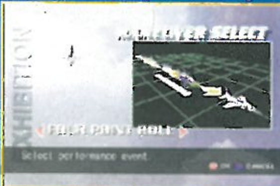
Activar Niveles de exhibición





Presiona a la vez L y R cuando aparezca *Start* en la pantalla de presentación...




... además de esos nuevos niveles accederemos a otros extras que no aparecen inicialmente en el juego.







Millenium Soldier: Expendable

Esta batallita futurista con ciertos toques estilo «Loaded» nos ha gustado...

Vidas adicionales




Haz una pausa y presiona A, B, X, Y, L, R, Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha.

Granadas






Presiona Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba y R.

Saltar al siguiente nivel




Pulsa Y, Y, X, X, L, R, Abajo, Abajo, Arriba y Arriba.

Escudo



Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha e Y.

Victoria instantánea





Presiona L, R, L, R, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y y X.

Soul Calibur

¿Qué podemos decir del juego de lucha de la temporada?... ¡Pues nada!

Trajes adicionales



Presiona Y mientras seleccionas a tu luchador.




Listas de éxitos

Por sistemas



Playstation

1. **Final Fantasy VIII** – Squaresoft
2. **Dino Crisis** – Capcom
3. **Metal Gear Solid** – Konami



Nintendo 64

1. **World Driver Champ.** – Midway
2. **The Legend of Zelda** – Nintendo
3. **Super Mario 64** – Nintendo



Game Boy Color

1. **Mr. Nutz** – Infogrames
2. **The Legend of Zelda DX** – Nintendo
3. **A Bugs Life** – Disney Interactive



Dreamcast

1. **Soul Calibur** – Namco
2. **Sonic Adventure** – Sega
3. **Sega Rally 2** – Sega



PC

1. **C&C: Tiberian Sun** – Electronic Arts
2. **Homeworld** – Havas Interactive
3. **Rally Championship** – Magnetic Fields



Nuestro nº 1

Soul Calibur

No podía ser de otra forma, todo el mundo está como loco con el nuevo programa de Namco, y nosotros no íbamos a ser menos que nadie. Y es que este juego ha encandilado a todos los buenos jugadores y se ha colocado en lo más alto de nuestra lista gracias a las cartas que habéis enviado... seguid así.



Por países




E.E.U.U. 1 – **Gran Turismo 2** – Sony




Japón 1 – **Gran Turismo 2** – Sony

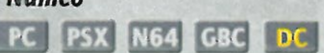
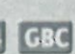
Inglaterra 1 – **Fifa 2000** – EA Sports

Vuestro Top 10

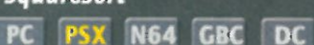



Sube · Baja · Se mantiene · Nueva entrada (N)

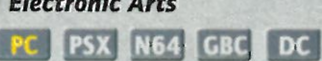
Pos.	Juego	Compañía	Sistema (PC / PSX / N64 / GBC / DC)	Estado
1	Soul Calibur	Namco	DC	N
2	Final Fantasy VIII	Squaresoft	PSX	N
3	C&C: Tiberian Sun	Electronic Arts	PC	N
4	Homeworld	Havas Interactive	PC	N
5	Dino Crisis	Capcom	PSX	N
6	Rally Championship	Magnetic Fields	PC	N
7	World Driver Champ.	Midway	N64	N
8	Metal Gear Solid	Konami	PSX	Baja
9	Sonic Adventure	Sega	DC	N
10	Jet Force Gemini	Rare/Nintendo	GBC	N



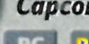
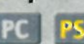
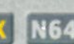
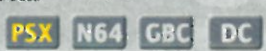




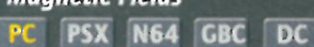
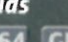






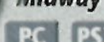
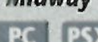
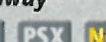











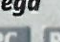








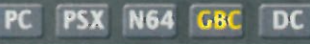
















Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.



El mueble diseñado por AM#4 está en la línea de sus anteriores producciones. Cómodo, ocupa poco espacio y llama la atención lo bastante como para atraer jugadores ávidos de emociones fuertes.

En Chicago nos encontraremos con todo tipo de obstáculos. Para llegar hasta los diferentes hospitales tendremos un copiloto a nuestras órdenes.

Al empezar tenemos un tiempo establecido que es la vida que le queda al paciente –así de crudo–. Si sufrimos algún percance... ¡caput!

EMERGENCY CALL AMBULANCE

Aprieta Manolo, que no llegamos

En los últimos meses estamos asistiendo a un derroche de originalidad a la hora de afrontar un género tan cerrado como el de la conducción. Pero la compañía nipona, bajo su sello *Sega Professional*, ha creado un juego con un rol nunca visto anteriormente.

Si «Crazy Taxi» supuso todo un esfuerzo de imaginación y diversión por parte de Sega, el juego que nos ocupa sorprenderá a propios y extraños por su exquisita jugabilidad y por la fantástica ambientación.

«Emergency Call Ambulance» nos pone a los mandos de una ambulancia en la ciudad de Chicago donde tendremos que realizar diferentes misiones. Estas llegarán previa visión de una *intro* que nos relata los acontecimientos ocurridos en un terrible accidente, un acto terrorista o cualquier otro desastre típico de una ciudad americana. Por lo que hemos podido jugar, el parecido de este título con «Crazy Taxi» es más que sospechoso, al principio, aunque después las distancias aumentan.

«Crazy Taxi» es la locura hecha videojuego: miles de derrapes, saltos, conducción temeraria y un montón de clientes a los que contentar. Sin embargo, «Emergency Call Ambulance» muestra la cruda realidad de los servicios médicos de urgencias en una ciudad llena de problemas, con un desarrollo más tranquilo aunque con un ritmo más trepidante gracias a la fantástica ambientación de la ciudad y la tensión de los accidentes. Cuando empezamos la partida tenemos que trasladar a un herido al hospital preconfigurado por la recreativa. Mientras, nuestro copiloto nos irá dando instrucciones de los caminos a seguir y, para poner las cosas más difíciles, debemos evitar el tráfico, otros accidentes y desastres parecidos para impedir que nuestro paciente se ponga peor de lo que ya está...

Para terminar, hacemos un ruego desde Juegos & Cía.: pedimos encarecidamente a Sega que saque una versión de este «Emergemcy Call Ambulance» para Dreamcast, ya que en algunos momentos se vuelve más divertido que el mismísimo «Crazy Taxi». ¡Chssst!... Ahora que nadie nos escucha, creemos que Sega ha tenido en cuenta nuestro consejo y pronto los privilegiados poseedores de una DC jugarán a pilotar ambulancias...

Nacho

Antes de empezar la fase, veremos una pequeña *intro* con los accidentados acontencimientos ocurridos.

«Emergency Call Ambulance» muestra un aspecto gráfico similar al de «Crazy Taxi», aunque, no llega a su locura y velocidad. En términos de diversión son muy similares.

Técnico

Pedazo PC

Quiero comprarme un Pentium III 600 Mhz, con 128 MB de RAM y DVD 6X, lo que no está tan claro es la tarjeta gráfica que voy a elegir. Había pensado en alguna de las siguiente lista, aunque si sabéis de otras que ronden *los treinta billetes* también me interesa: ATI Rage Fury 32 MB TV OUT, ATI Rage Magnum 32 MB AGP, 3dfx Voodoo 3 3000 PCI o Matrox G-400 Dual 32 MB Max. Ordenádmelas por potencia por favor. Gracias.
Jónathan Rubio (Zaragoza)

Hola amigo, te recomendamos las tarjetas por este orden: ATI Rage Fury 32, que tiene muy buen precio y es bastante compatible; le sigue muy de cerca la Voodoo 3 3000 PCI, que en líneas generales es la más rápida y súper compatible con todos los juegos, pero que desgraciadamente sólo usa una paleta de 16 bits de color; la ATI Magnum no es *ni chicha ni limoná*; para el final dejamos la Matrox G-400 que, aún siendo la mejor de todas técnicamente, no la podemos recomendar por su pésima compatibilidad y por los problemas que da. Nuestra recomendación es que te hagas con una TNT 2 Ultra de Creative Labs o Guillemot que se pasa un poco de las 30.000 ptas. pero que da una calidad impresionante.
Un consejo final: te recomendamos las tarjetas que lleven el chip Savage 4 que, casualmente, son las que más se ciñen a tu presupuesto.

La vida no es fácil

Tengo una duda: ¿los juegos que saquen en la PlayStation 2 y Dreamcast, saldrán en ordenador? ¿Para cuándo «Time Crisis 2»?
Francisco Javier Ariza (Almeria)

Muy buenas Francisco, lamentablemente por mucho que queramos no somos adivinos. Es bastante complicado decir qué juegos van a salir para ordenador y que vengan de las dos grandes plataformas de Sony y Sega. Además, sería más probable que fuera al revés o que, sencillamente, muchos de los nombres importantes –léase «Shenmue», «Tekken Tag Tournament»– no salgan jamás para PC. Sobre «Time Crisis 2» se sabe poco: se habló de que Namco estaba presentando una versión especial que no tendría nada que ver con la recreativa. ¿Fechas? ninguna por el momento, pero la habrá.

Cuestión de cables

Me voy a comprar una Dreamcast y quiero saber si se necesita algún cable o periférico para los televisores que no dispongan de Euroconector. Si es así, ¿cuánto cuesta?
Jaime Morales (Alicante)

Sega, en su política de conexión a televisores es bastante tradicional. Para conectar tu Dreamcast en el televisor sólo necesitas tener una entrada de antena (RF) y ya está. El precio del cable viene incluido con el de la consola, así que no te preocupes.

Dreamcast al desnudo

–¿Merecerá la pena comprar la Dreamcast o será mejor esperar a la PlayStation 2 y a la Dolphin para ver cuál de ellas es mejor?
–¿Le pasará a Dreamcast lo mismo que ocurrió con Saturn?
–¿Llegará a España el juego «Seaman: The Forbiden Pet»?
–¿Sacarán algún «Age of Empires»?
–En un futuro no muy lejano, ¿existirá un mando DualShock como el



de PlayStation?
–¿Cuál es el juego que me recomendaríais en el caso de que me la comprara? ¿Por qué?
–¿Sabéis si saldrá una serie tipo Platinum para ésta consola? ¿Cuál será su precio?
–¿Habrá más juegos de plataformas además de «Sonic Adventure»?
Alejandro Saéz (Madrid)

Hola Alejandro, allá vamos con tu *laaaarga* lista de preguntas.
–De primeras, comprarse una Dreamcast merece la pena, otra cosa es que quieras esperar a ver los triunfales o desastrosos movimientos de Sony y Nintendo. Aún así, me la compraría con los ojos cerrados.
–Visto lo visto, nos parece muy difícil que ocurra lo mismo, casi imposible diríamos. Dreamcast es una grandísima consola con una facilidad de programación que sorprende, y cada vez hay más títulos disponibles.
–Este simulador de *vida acuática* a lo *Tamagotchi* es bastante improbable que llegue a nuestro país por ser *demasiado japonés*. Aunque nunca se sabe, los *Tamagotchi* invadieron España y...
–Microsoft ha tomado parte del proyecto Dreamcast y se comentó que muchos juegos de la compañía de Bill Gates podrían aparecer. Si esto es así, la serie «Age of Empires» sería un candidato obligado.
–¿Un Dual Shock para Dreamcast? no creo que sea necesario, el mando que trae la consola de por sí es analógico y si le añades el Vibration Pack podrás sentir muchos temblores en tus manos...
–Te podemos recomendar muchos y todos ellos por razones de calidad y juego. Por este orden «Virtua Fighter 3 TB», «Soul Calibur», «Sonic Adventure», «Sega Rally 2», «Virtua Striker 2000.1» y «Crazy Taxi».
–Es demasiado pronto para poder afirmarlo, pero si nos dejamos llevar por las iniciativas de las otras compañías es más que probable. ¿El precio? todo depende de Sega.
–Claro que sí. «Croc 2» está en proceso y si quieres un plataformas con acción 3D excepcional, «Shadow Man» está en camino...

Lara *mon amour*

Tengo un PC y..
–Entre «24 Horas de Lemans» y «Rally Championship» ¿con cuál os quedáis?
–¿Cuál es mejor, «Fifa 2000» o «PC Fútbol 2000»?
–¿«Tomb Raider II» es mejor que la cuarta parte recién estrenada?
–Cuál me recomendáis de estos tres juegos: «Dracula», «Final Fantasy VIII» o «Unreal Tournament».
–¿Cuál es el mejor juego de pesca que hay para PC?
–¿Me podéis decir qué pasa en el final de «Tomb Raider II»?, no consigo acordarme y el juego se me ha perdido.
–De los joystick que hay ahora en el mercado, ¿cuál os parece el mejor por menos de 5.000 ptas. que sea, además, súper compatible?
–¿Cuál es el mejor juego de fórmula uno para PlayStation?
Jaime Morales (Alicante)

–Si te gustan las carreras de resistencia hazte con el juego de las «Las 24 Horas de Lemans». En cambio, si prefieres sentirte como Carlos Sáinz al volante «Rally Championship» es tu elección. Si te da igual, el último es infinitamente superior.
–Son diferentes: si quieres tener un juego completísimo sobre la liga española y que además sea divertido, «PC Fútbol 2000» es la mejor opción. Sin embargo, «Fifa 2000» es superior en otros aspectos menos simulado-res. En precio, «PC Fútbol...» solo cuesta 2.995 ptas.
–En términos generales, la cuarta parte de «Tomb Raider» es superior. El argumento es *más molón* y los gráficos están mejor hechos y con unas curvas :) muy interesantes...
–Empatados están «Unreal Tournament» si prefieres acción y «Final Fantasy VIII» si te gusta el RPG exquisito. «Dracula» queda el último aunque no es nada malo.
–Uno de los juegos más interesantes de pesca para PC es «BASS Masters Classic: Tournament Edition» ya que cuenta con el patrocinio de la famosa revista americana de pesca.
–¡Pero hombre! ¿Cómo te lo vamos a decir? pobrecitos los que no se lo hayan pasado aún. Nada, nada, a acabarselo otra vez tocan...
–Por menos de 5.000 ptas. puedes elegir entre PC Phantom 2 de Logic 3, Wingman Extreme de Logitech y el Top Gun de Thrustmaster. Aunque este último es bastante antiguo.
–Entre «Mónaco Gran Prix» y «Formula Uno 99», nos quedamos con el título de Psygnosis. Todos sus apartados nos hacen ponernos a 300 Km/h.

Viejos tiempos by Capcom

He oído hablar del juego «Capcom Generations» que trae cuatro CDs para PlayStation, pero no sé exactamente qué juegos ni cuántos vienen en este *pack*.
¿Me podriáis ayudar?



Anónimo (Guipuzkoa)

Hola *Sr. Anónimo*...
«Capcom Generations» es una fantástica recopilación de *viejas glorias* de la compañía japonesa y contiene la nada despreciable cifra de trece clásicos, todos súper antiguos y súper divertidos. Entre ellos, los «Commando», «Gunsmoke», «Mercs», «Super Ghost'n Ghouls», «Ghost'n Goblins», «1942», «1943» y algunas versiones especiales, amén de un montón de material gráfico exclusivo y una breve historia de cada uno de ellos. Si has jugado con ellos alguna vez...





¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía (Hobby Press, S.A.)
C/Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es

De todo un poco

Este mes os ofrecemos la posibilidad de escuchar música, correr un rally, pilotar un avión o disparar a discrección. Y todo ello sin perder el rumbo gracias a un reloj GPS que nos indica el lugar exacto en el que nos encontramos.

Predator 2 Silver

Sin duda una de las mejores pistolas que se pueden encontrar en el mercado, cuenta con un pedal de recarga para emular con soltura a las mejores recreativas. También está dotada de una precisa mirilla telescópica para no errar en los disparos. Soporta los modos Konami PlayStation y Namco Guncon, es compatible con Dual Shock y, a pesar de su tamaño, es una de las más cómodas que existen. Una opción perfecta para los aspirantes a Clint Eastwood que solamente cuesta 8.990 Ptas.

Rio PMP 300 Special Edition



Si eres un fanático de Internet o, por el contrario, no quieres gastarte una pasta todos los meses en cintas o CD vírgenes, Diamond nos ofrece este revolucionario reproductor portátil de ficheros de audio en formato MP3 con el que, por sólo 28.990 Ptas., podremos disfrutar de la mejor música con calidad digital. Eso sí, es imprescindible tener un PC...

Top Drive GTO de PSX

Logic 3 nos ofrece un buen volante que, pese a no contar con pedales, es totalmente compatible con Dual Shock. Además, su reducido tamaño –20 cm. de diámetro– esconde una gran calidad. Por sólo 6.990 Ptas.

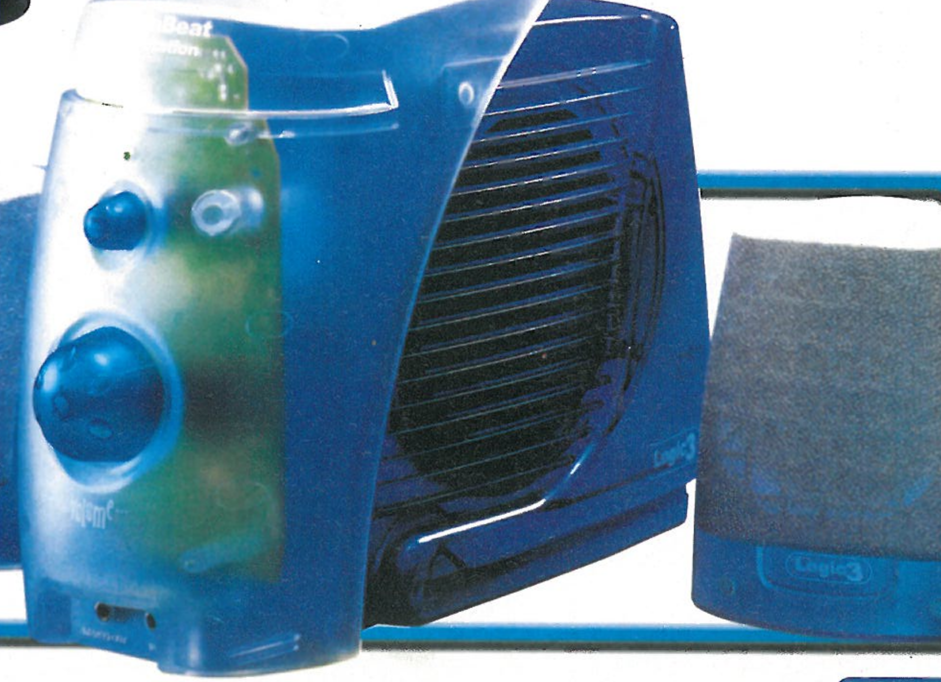
Phantom 2 para PC

Como su nombre indica, este joystick es el sucesor del Phantom y como podéis comprobar es idéntico a la primera versión, pero con la opción de poder conectarlo al puerto USB –cosa que el primer joystick no tenía–. A pesar de los pocos cambios, es uno de los mejores por su gran comodidad, calidad y respuesta. Además viene de serie con un *stick* acelerador para diestros –¿y los zurdos qué hacen?– . Sólo cuesta 6.990 Ptas.

Protrek GPS

Desde ahora los marineros no perderán el rumbo, ya que casio ha fabricado el único reloj con un posicionador GPS. ¿Que no sabéis qué es eso? No es otra cosa que un dispositivo que nos indica el lugar en el que nos encontramos desde cualquier parte del mundo. Para conseguir este objetivo se vale de la señal de 27 satélites de comunicaciones. Aunque más que un reloj de pulsera parece uno de cocina –por el tamaño–, su precio es de 17.000 Ptas.

Sound Station



Compatibilidad total es lo que nos ofrecen estos sensacionales altavoces ya que son compatibles con: PlayStation, Dreamcast, PC, Macintosh, Nintendo 64, Walkman, Discman, Mini Disc y reproductores de MP3. ¡Vamos, que todo lo que suena se puede conectar a estos monstruos de 300 watios y tres vías *Sub-woofer Speaker System*! Además del modelo que os ofrecemos, Logic 3 ha lanzado al mercado otro con motivos decorativos en azul transparente, para hacer juego con la serie iMac de Apple. Su precio es de 12.990 Ptas.

Gráficos

La opción más apetecible e interesante que ofrece «Bleem!» consiste en la posibilidad de mejorar los gráficos a través de las opciones gráficas de las tarjetas 3D. Gracias al omnipresente Direct 3D, podemos ver nuestros juegos de PSX favoritos con filtrado de texturas, mayor resolución y muchísima más nitidez. Adios a los píxels y las ralentizaciones.
Los juegos de PlayStation no fueron diseñados para aprovechar estos efectos gráficos, por lo que la aceleración 3D no siempre funcionará correctamente. Por eso, las opciones gráficas son totalmente personalizables, pudiendo activar o desactivar por separado cualquier efecto que deseemos. Que luego funcione... eso es otro cantar.

bleem! Graphics Settings
Full Screen | Windowed Mode | 3D Hardware | Advanced
☑ Enable 3D Hardware Acceleration
Driver: Controlador de pantalla primaria (Direct3D HAL)
Quality Settings
☑ High Resolution (improves visual quality at higher display resolutions)
☑ Enable Filtering Polygons (improves visual quality but may be slower)
☑ Enable Filtering Sprites (improves visual quality but may be slower)
☑ Enable AntiAliasing (improves visual quality but may be slower)
Advanced Settings
☐ Enable Paletted Textures (requires less memory but may be slower)
☐ Enable Shared Textures (requires less memory but may be slower)
☐ Enable Managed Textures (required for some cards)
Important Information about all 3D Hardware Accelerators:
Many of the current 3D Hardware Accelerators do not support all of the advanced capabilities and features that are used by many games.
If your 3D Hardware Accelerator doesn't support all the features used in a particular game, only the graphics will be affected. The exact effects can vary widely, but are often minor and do not negatively impact game play.
Upgrading to the latest drivers available from your 3D Hardware Accelerator manufacturer can improve performance, compatibility and features in bleem!
Aceptar | Cancelar

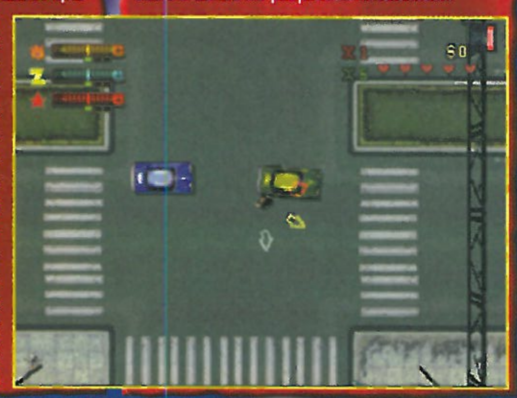


bleem!

¿Héroe o villano?

Desde su aparición como un simple proyecto desde algunas páginas de internet, Sony no ha dudado en vetar su difusión alegando que se violaban sus legítimos derechos sobre el hardware de PlayStation. Pero la justicia ha dictado sentencia y «Bleem!» es ahora un producto completamente legal.

Desde hace unos años, existen diversos emuladores basados en un gran número de sistemas de entretenimiento para PC. Todos ellos han acarreado sus correspondientes polémicas, discusiones e incluso problemas legales, ya que suponen, en cierta medida, una burla a los equipos que han desarrollado las plataformas que son emuladas. Sin embargo, la aparición de Bleem!, el primer *emulador legal*, ha roto muchas barreras y abre nuevos horizontes para futuros proyectos basados en otros sistemas.
Generalmente, los emuladores son simplemente eso: programas que, aprovechando las inmensas capacidades de los ordenadores personales, imitan a través de ficheros cada uno de los *chips* del hardware que intentan reproducir. De ahí los problemas legales, ya que se produce un plagio y una violación de los derechos de propiedad intelectual.
Conscientes de esta problemática, un grupo de pícaros ingleses decidieron darle la vuelta a la tortilla y crear un programa para PC a través del cual funcionasen todos los videojuegos diseñados para PlayStation. Pero eso sí, sin copiar ni basarse en los chips que componen la consola gris de Sony. El experimento fue tomando forma y la primera beta de «Bleem!» apareció en internet, moviendo ríos de tinta, cientos de miles de descargas del producto y un sinfín de especulaciones acerca de su legalidad. Y es que la apuesta era, cuando menos, ambiciosa. En contra de lo que suele suceder, la página web de «Bleem!» explicaba bien a las claras que el producto que ofrecían no era un programa *piratilla de tres al cuarto*, sino que se trataba de un software comercial que sería distribuido ordinariamente previo pago de unas 20.000 pelas –más o menos el precio de una Playstation–. Y el caso es que «Bleem!» era, y es, un programa más que apetecible porque lejos de conformarse con la proeza de emular el funcionamiento de la consola, ofrece sustanciosas mejoras como una mayor resolución y compatibilidad con las mayoría de tarjetas 3D del mercado. En otras palabras, desarrollaron un programa del que se podía decir, sin temor a equivocarse, que era mejor que una PlayStation. Eso, obviamente, en teoría.
Ni que decir tiene que Sony recibió la noticia como poco humor, y se puso manos a la obra para intentar detener el fenómeno «Bleem!». La compañía nipona presentó las correspondientes demandas y llevó el asunto a los tribunales, denunciando la violación de sus derechos de propiedad intelectual.





Si el tema ya estaba calentito, y por si Sony no estaba todavía lo suficientemente frustrada, la justicia dio la razón a los desarrolladores de «Bleem!», alegando que éste no era un emulador propiamente dicho, si no que, como antes reseñamos, ni copia, ni emula, ni funciona como una PlayStation. Así pues, «Bleem!» funciona y campa a sus anchas en su porción de mercado, ofreciendo incluso más posibilidades que la propia consola. Pero, por supuesto, no todo son ventajas. «Bleem!» hace funcionar todos los títulos aparecidos antes de su lanzamiento, pero presenta incompatibilidades con los juegos de reciente aparición por lo que el usuario necesita bajarse periódicamente las actualizaciones correspondientes. Por otro lado, no todos los juegos funcionan exactamente como deben. Dependiendo del ordenador, los juegos pueden funcionar demasiado rápido, demasiado despacio, perder la geometría, invertir la paleta de colores o incluso cambiar el orden de las capas de vídeo. Comprar «Bleem!» es legal, sin embargo su precio es muy elevado y el funcionamiento de los juegos sigue dando problemas. Si estás pensando en adquirirlo sería recomendable que probaras una *demo* para saber cuán compatible es con tu PC. ¿PC y PlayStation?

Daniel

Interface

A diferencia de los emuladores convencionales, «Bleem!» cuenta con un interface muy sencillo y directo, que no requiere ningun conocimiento ni habilidad. Su aspecto es idéntico al de cualquier ventana estándar de Windows, con sus correspondientes herramientas y opciones agrupadas en las pestañas de la parte superior. Entre estas, contamos con un *manager* que nos permite crear y utilizar a nuestro antojo tantas Memory Card como necesitemos.

También se pueden personalizar los controladores –ya sean teclado o cualquier otro periférico– así como el sonido, el tipo de CD-ROM que vamos a utilizar o el aspecto de las *intros* y secuencias animadas –que aparecen al principio en blanco y negro como opción predeterminada–.

bleem! Movie Settings

General

Video Settings

☑ Black & White Only (videos display without color)

Performance Tips:

Full motion video requires the most processing power out of all the emulation functions that bleem! performs.

If your full motion video stutters, appears sluggish or is out of sync with the audio, try using these performance tips to help.

Enable "Black & White Only" to view your videos without color. Greyscale images are much faster and can improve emulation speed. This option only changes the portions of your game using motion video. All other graphics are unaffected.

The sound that accompanies full motion video also requires lots of processing power. Check your Sound Settings to be sure that they're set for maximum performance.

Using 8-Bit Samples and choosing Mono can improve performance greatly.

Turning off the audio completely will significantly improve the performance, but at the loss of the sounds and music for the video. All other sound effects and CD music are not affected.

bleem! Controller Settings

General | Controller 1 | Controller 2

Select Controller Type: Standard

	Input Device	Input Control
▲	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Eje Y (-)
▼	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Eje Y (+)
◀	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Eje X (-)
▶	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Eje X (+)
SELECT	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 8
START	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 9
△	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 3
□	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 0
○	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 2
✕	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 1
L1	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 6
R1	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 7
L2	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 4
R2	Joystick 1 (Gravis GamePad Pro)	Botón 5

MÚSICA EN LA RED
TÓCALA OTRA VEZ

Mantiene casi la misma calidad de sonido que un CD, es manipulable desde cualquier ordenador y ya se pueden adquirir reproductores de bolsillo. ¿Ha llegado el futuro?

MP3

Tras una larga evolución de los formatos de audio para PC, el MP3 se ha convertido en un estándar gracias a su tremenda compresión de tamaño y a su gran calidad de audio –casi a la altura del WAVE o el CD Audio–. De hecho, el MP3 es el único formato que ha trascendido las barreras de los ordenadores para llegar al audio de bolsillo. Por eso, muchos afirman que los reproductores portátiles de MP3 son el mejor invento de la década en lo que a música se refiere. Allá ellos, aunque nosotros, por el momento, preferimos el Minidisc.



Mp3.com

La web por excelencia de los MP3 nació hace más de dos años como una página donde se podían conseguir temas musicales sin pasar por taquilla. Por fortuna pronto cambió y hoy en día es un magnífico portal en el que se ofrece música no comercial, compuesta e interpretada por grupillos y aficionados de todo el mundo, manteniendo así la legalidad de sus contenidos.

Similar Artists matching the term(s) **chemical brothers** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 [Next >>]

	Artist	Similar Artists
1	Purple Wage	Man, it's a partial list Depeche Mode Placebo Radio Head Smashing Pumpkins Prodigy Garbage Massive Attack Cocteau Twins Therapy Sonic Youth Chemical Brothers The Cure Bowie U2 Mansun Deus Young Gods
2	James Dueck	Smashing Pumpkins, The Cure, U2, Chemical Brothers, Tears for Fears, King's X, The Beatles
3	d.fRost	Beastie Boys, Red Hot Chili Peppers, Rage Against the Machine, Eminem, Everlast, Korn, Limp Bizkit, Fatboy Slim, 311, Beck, Sublime, Chemical Brothers, Crystal Method
4	Sh@drach	Bentley Rhythm Ace, Chemical Brothers, Primal Scream and many more... The PCUS project has been compare to a cross between Prodigy and Italian band CSI (formerly known as CCCP)
5	Mr J	Moby, Cygnus X, Massive Attack, Faithless, Jean Michelle Jarre, DJ Dado, Goldie, Chemical Brothers
6	Irian Jaya of Glasgow	DJ Shaddow, Coldcut, Kruder & Dorfmeister, KLF, Wagon Christ, Woob, Mr Scruff, Chemical Brothers, Ninja Tune
7	Ed Fication	Underworld, Coldcut, Chemical Brothers, Massive Attack, Leftfield, Orb, Prodigy, Fluke

Actualmente, MP3.com es todo un buscador con un diseño sospechosamente parecido al de Yahoo!

Los contenidos –siempre musicales– están divididos por categorías, cada una de ellas con varios miles de canciones. Lógicamente no es posible acceder a temas de grupos famosos, pero si buscamos, por ejemplo, Chemical Brothers, se nos ofrece una lista de grupos con estilos similares. Los MP3, además, no vienen sólos, ya que la editorial se *ha currado* una completísima ficha de cada uno de los conjuntos disponibles.

Además de todo esto, la página cuenta con una lista de los cuarenta –no podía ser otro número– *singles* más descargados que se actualiza cada semana.

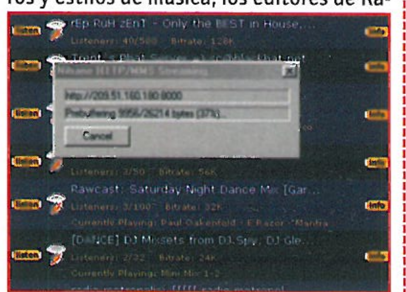
Radiospy.com

La música en MP3 encuentra un templo de la sabiduría en esta página llamada RadioSpy, a la que se puede acceder tanto por www.radiospy.com como por www.mp3spy.com.

Realmente, no es una página propiamenete dicha, sino una mezcla entre revista on-line y comunidad virtual, recogiendo lo mejor de ambos formatos de web.

Como revista, tiene entrevistas, noticias y reportajes actualizados diariamente, y como comunidad, ofrece la posibilidad de recibir avances y exclusivas a través de una lista de correo electrónico, así como *chats*, fórums y otras actividades que solo se pueden disfrutar estando conectados a la página. De estas actividades destaca la posibilidad de escuchar los MP3 directamente desde la web, a través del *streaming*, como si de un Real Audio se tratase. Para ello sólo hace falta una conexión estable a internet de 56kb o superior –RDSI, cable o ADSL–.

Aunque hay cabida para todos los géneros y estilos de música, los editores de Ra-



dioSpy hacen especial hincapié en la música electrónica, poniendo a nuestra disposición inestimables sesiones House, Hip-Hop, Teckno y Funk.

Además, debido a la alta afluencia de público, los editores de ésta web están desarrollando un programa específico para escuchar MP3 desde la web –ya está disponible la primera beta–. Si os gusta la música electrónica, no os podéis perder RadioSpy.



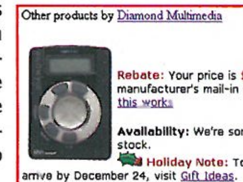
Amazon.com

Si lo que buscas, aparte de los ficheros MP3 en sí, es uno de los reproductores portátiles de este formato de audio, Amazon, la todopoderosa macrotienda on-line, es la mejor opción para que puedas decidir cuál de ellos comprarte. Para encontrar los reproductores de MP3 en esta inmensa página, debes dirigirte a la sección Electronics & Software e introducir portable audio & video en la casilla de búsqueda. Inmediatamente podrás obtener información sobre los modelos Rio de Diamond, los F20 de Eiger Labs. y muchos otros, con un gran archivo documental y fotográfico y con precios –en dólares americanos– incluídos. Además, se incluye una *review* sobre el producto con la puntuación y opinión correspondientes, y una nota navideña indicando si el producto ofrece algún regalo o descuento en estas fechas.



La cantidad de contenidos de amazon permite acceder rápidamente a secciones relacionadas con el tema como software para PC, libros y links a las páginas de los correspondientes fabricantes.

También es cierto que a la hora de comprar hay que asegurarse de que la operación y el sitio son seguros.





Todo indica que los juegos de Atletismo van a salir como churros por esta época... y todo gracias a las olimpiadas de Sidney que han logrado despertar un género que parecía muerto.

International Track & Field 2

Para ponerte en forma desde el sofá

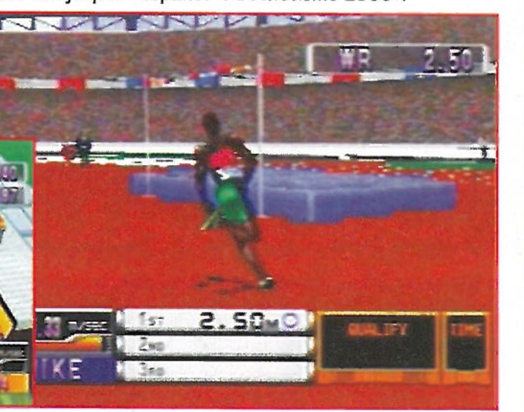
Las olimpiadas casi han llegado, y con ellas seguro que nos abrumarán las compañías con juegos de atletismo –lo que quiere decir que nos lo pasaremos en grande compitiendo por conseguir la medalla de oro–.

El primer juego de este tipo que despuntó, hace años, fue una legendaria recreativa de Konami que ilusionó a todo el mundo con sus simples pero entretenidas pruebas. Efectivamente, estamos hablando del primer «Track & Field», que fue el inicio de una saga que llega hasta el día de hoy. Y es que Konami va a poner a la venta en breve la segunda parte de un juego que, aprovechando el tirón de los juegos olímpicos, puede convertirse en uno de los juegos más vendidos del año. Además, con la pinta que tienenlos gráficos, sólo queda esperar que sea divertido para competir contra otros amigos o familiares. Prueba de la tradición de títulos olímpicos es el que lanzó US Gold –hoy Eidos– llamado «Olympic Gold» con motivo de las olimpiadas de Barcelona: fue todo un éxito de ventas para Mega Drive.





Pero no todos los títulos de Atletismo utilizan las olimpiadas como excusa para visitarnos: el juego que lanzó Sega para su Saturn –allá por el 97– llamado «Athlete Kings» pasó con más pena que gloria a pesar de tener unos gráficos impresionantes. ¡Ah, y nos os olvidéis del español «PC Atletismo 2000»!



Noticias

Calendario oficial de la Liga de fútbol 99/2000

20 JORNADA 16/01 2000
Rayo - Atlético
R.Sociedad - Sevilla
Celta - Oviedo
Zaragoza - Barça
Racing - Valencia
Espanyol - Málaga
Alavés - Deportivo
Betis - Athletic
Valladolid - Numancia
R. Madrid - Mallorca

21 JORNADA 23/01/2000
Mallorca - Rayo
Atlético - Real Sociedad
Sevilla - Celta
Oviedo - Zaragoza
Barcelona - Racing
Valencia - Espanyol
Málaga - Alavés
Deportivo - Betis
Athletic - Valladolid
Numancia - Real Madrid

22 JORNADA 30/01/2000
Real - Sociedad Rayo
Celta - Atlético
Zaragoza - Sevilla
Racing - Oviedo
Espanyol - Barcelona
Alavés - Valencia
Betis - Málaga
Valladolid - Deportivo
Real Madrid - Athletic
Numancia - Mallorca

23JORNADA 06/02/2000
Mallorca - R.Sociedad
Rayo - Celta
Atlético - Zaragoza
Sevilla - Racing
Oviedo - Espanyol
Barcelona - Alavés
Valencia - Betis
Málaga - Valladolid
Deportivo - Real Madrd
Athletic - Numancia



FIFA 2000 para Game Boy Color

La *Fifamania* sigue su curso año tras año y esta vez es la Game Boy Color la que recibe el juego de EA Sports con la coletilla de 2000. Aunque no cuenta con los buenos gráficos de sus dos grandes competidores, «Ronaldo V-Football» e «ISS 99», seguro que este cartucho acaba liderando las listas de éxitos por aquello de contar con Guardiola en la carátula. Lo mejor de esta versión es el *aire* que se da con el FIFA original que allá por el 94 cautivó a todos los usuarios de Mega Drive...

Los discos más vendidos del año

¿Son los artistas que salen en la tele quienes más discos venden? ¿Sonar en Los 40 es sinónimo de éxito? ¿Es ese cantante apoyado publicitariamente con grandes cantidades de dinero el que tiene más fans? ¿La gente compra más discos españoles o extranjeros? Lee este resumen de los discos más vendidos en nuestro país durante 1999 y podrás contestar a estas preguntas y a alguna más, además de llevarte unas cuantas sorpresas.

De los editados durante 1999 en nuestro país, el disco más vendido es "Atado a tu amor", de Chayanne, con más de 600.000 unidades. Sin duda el *rollo* latino está de moda porque "Amarte es un placer" de Luis Miguel ha llegado al medio millón –de sus romances también se consumieron ingentes cantidades en 1999–, "Ricky Martin" del cantante del mismo nombre a las 300.000, y a la misma cantidad el rock rosa de los grandes éxitos de Maná. Otros triunfadores como Jennifer Lopez –"On the 6"– y Carlos Vives –"El amor de mi tierra"– se han quedado en las 100.000 copias. Y aunque sea originario de 1998, no hay que olvidar "Vida loca" de Pancho Céspedes, que superó las 400.000 unidades vendidas en el segundo semestre del 99. Desde luego, estas cifras latinas son mucho más elevadas que las alcanzadas por rockeros anglosajones como Red Hot Chili Peppers y su "Californication", o Texas y su "The Hush": 100.000.

En el apartado nacional, más de 400.000 discos se han vendido del último de Sabina, "19 días y 500 noches". Enrique Iglesias, con "Enrique", ya ha superado las 200.000 copias y otras tantas con "Cosas del amor"; Bosé, con sus grandes éxitos, las 300.000. "Versión Original" y "Un mar de confianza", de Presuntos Implicados y Luz, respectivamente, están en las 200.000 cada uno. Café Quijano y su "extraordinaria paradoja" superó las 100.000. La rumba racial de Camela ha seguido cosechando éxitos, de su "No puedo estar sin él" se han adquirido más de 300.000 casetes y CDs; y también entre las referencias aflamencadas hay que destacar a Malta Vendé Cá, con 200.000 de "No hay luz sin día", y Ketama con más de 100.000 de "Toma Ketama". Si del rock nacional más guitarrero se trata, hay que destacar las 200.000 unidades vendidas del "Late at night", tercer álbum de Dover, las 100.000 del "Honestidad Brutal" del hispano argentino Andrés Calamaro, o las más de 50.000 del álbum que grabó Rosendo en la madrileña cárcel de Carabanchel, lo que permitió al rockero recibir por primera vez en su ya larga carrera un disco de oro.

Trabajos como "Lunas Rotas" y "Luna Nueva" de Rosana (un millón y 500.000 copias, respectivamente), "Dile al sol" de La Oreja de Van Gogh (600.000), "Arena en los bolsillos" de Manolo García (600.000), "Tierra de nadie" del gaitero Hevia (500.000), "Depende" de Jarabe de Palo (medio millón), "Aprendiz" de Malú (300.000), "E.B.S." de Ella Baila Sola (300.000), los grandes éxitos de Duncan Dhu (200.000), y, por supuesto, "Más" de Alejandro Sanz (dos millones) se editaron en años anteriores, aunque en 1999 se haya seguido vendiendo muy bien.

El éxito nostálgico del 99 ha sido para "A mis niños de treinta años"; los papás cuarentones han comprado 400.000 copias con la mentirosa excusa de que lo escucharán sus hijos. También le ha ido de perlas a "Tatuaje" (más de 200.000), un álbum de coplas adaptadas a los noventa por las más rutilantes estrellas pop del lugar. Y no hay que olvidar el recopilatorio de Abba, más de medio millón, ni los dos discos *kitchs* de El Chaval de la Peca, más de 250.000 copias entre ambos.

Entre los artistas dirigidos a las generaciones que han superado las treinta primaveras están Celine Dion (200.000 discos de "All the way... A decade of song") o Vonda Shepard con las canciones de la serie de televisión "Ally McBeal" (300.000). Y en el apartado de fans, los indiscutibles triunfadores han sido Backstreet Boys, más de 400.000 discos vendidos de "Millennium", y Britney Spears, con 300.000 de su álbum.

Sé previsor y ahorra... que vienen las megaestrellas del Pop

Las megaestrellas del pop rock internacional más previsoras ya han empezado a reservar grandes recintos para ofrecer sus conciertos en España en el año 2000; así que ya sabes, sé previsor como ellas y empieza a ahorrar, que los precios no son baratos. Los grupos más madrugadores son Smashing Pumpkins, que toca en Madrid el 16 de Enero, y Pet Shop Boys (el mismo día en San Sebastián, el 18 en Granada, el 19 en Madrid, el 20 en Valencia, y el 21 en Barcelona). Ya en Febrero, será ocasión de calentarse el cuerpo con el rock combativo de Rage Against The Machine (el 3 en San Sebastián, el 4 en Leganés, Madrid, y el 5 en Barcelona), o con el más melódico de Ocean Colour Scene (el 11 en Barcelona, el 12 en Vergara, Guipúzcoa, el 15 en Valencia, y el 16 en Granada). Simply Red estará con nosotros los días 12 y 13 de Marzo, en Barcelona y Murcia, respectivamente; y el mismo mes (del 7 al 11 en Pamplona, Barcelona, Madrid, Jaén y Murcia), Alan Parsons. El rock duro de Dream Theatre nos visitará en Abril (15 en Barcelona, 16 en San Sebastián y 18 en Madrid), y los dos días siguientes estará Five en Barcelona y Madrid, respectivamente. Y, finalmente, la última semana de Mayo y la primera de Junio estarán dedicadas a Sting, que actuará en Bilbao, Alicante, Granada, Barcelona, Valladolid y Santiago de Compostela.







Preparados, listos... ¡YA! Proyectos del Pop nacional

La Oreja de Van Gogh ha decidido parar la frenética actividad del grupo en los últimos dos años y dedicar los próximos meses a componer los temas de su segundo álbum. Antes, estará en la calle el nuevo de Niña Pastori, para el que cuenta como productores con Alejandro Sanz y Josemi, de Ketama, entre otros. En el año 2000 también se verán los próximos trabajos en solitario de Diego Vasallo y Mikel Erentxun, que han decidido aparcar una temporada a Duncan Dhu. La madrileña Lydia tiene muy avanzado el suyo, y es de suponer que no se retrase mucho más el de Juan Perro. El nuevo de Loquillo irá de poesía y no de rock. El 2000, además, será el del regreso a la carretera de Barricada, el cuarteto navarro ya está componiendo temas; el del cuarto álbum de Ska-P; y el de los discos en directo de Boikot y Los Hermanos Dalton. Y... esto es sólo un avance.

Ana Torroja
La más madrugadora

La compañía discográfica de Ana Torroja quiso que su segundo disco en solitario, "Pasajes de un sueño", fuera el primero del año 2000 en España y por eso lo puso a la venta en fecha tan madrugadora y poco habitual para un lanzamiento discográfico como el 2 de enero (cuando ya se ha pasado la mayor parte del efecto consumista navideño y las grandes superficies no dejan espacio en sus estanterías para alguien que no se llame, por ejemplo, Ana Torroja). Estrategias de marketing.



Textos: Santiago Erice

LA MITOMANÍA SUBE A LA CABEZA

Lennon ya está en este mundo. No se trata de John el Beatle, por supuesto, sino del hijo de Liam Gallagher, el de Oasis, y Patsy Kensit. A algunos la mitomanía se les sube demasiado a la cabeza. Aunque... peor es lo de Cher, que está encantada con una muñeca idéntica a ella (algo así como una barbie sin operar) que se ha vendido estas navidades (en el prospecto no se indica si perjudica a la salud).

WHO, OTRO DINOSAURIO QUE REGRESA

Tampoco The Who ha podido resistir la tentación de volver a los escenarios, pese a que "My generation" sólo sirva para vender helados o para que se le caiga la baba a viejos abuelos *mods* que aún conservan los discos de vinilo. El grupo ha decidido volver al estudio de grabación. Pronto habrá sobrepoblación de dinosaurios en la tierra.

LOS CHICOS DE KISS SÓLO SE HABLAN EN LOS TRIBUNALES

Los chicos de Kiss, el mítico grupo de rock que convirtió el cómic en música –¿o fue al revés?–, se llevan muy mal y resuelven sus asuntos en los tribunales. Como casi siempre, la culpa la tiene el dinero, en este caso de los *royalties*. El guitarrista Vinnie Vincent dice que Paul Stanley y Gene Simmons le han estafado nada más y nada menos que dos millones de dólares.

SE PREPARA UN HOMENAJE A NIRVANA

La industria del disco sigue con los homenajes, preferiblemente si se realizan a mitos muertos. Ya está en marcha el dedicado a Nirvana del que todavía se sabe poco, aunque parece que predominarán las bandas de Seattle y Nueva York, y que Steve Jones producirá varios de los temas.



Música, humor y dibujos son sinónimos de Disney aunque en esta ocasión la fórmula está estructurada a través de ocho capítulos independientes.

Aunque actualizado tecnológicamente a los tiempos que corren, «Fantasía 2000» mantiene un aire muy diferente frente a producciones estilo «Tarzán».

Los juegos de luz, colores y formas son el camino ideado por Disney para ofrecernos imágenes de una belleza incomparable.

El pato Donald no ha querido perderse la oportunidad de actuar con su amigo Mickey y, de paso, entrar a formar parte de uno de los futuros clásicos de la animación.

"Fantasía 2000"

Un nuevo concepto de música y dibujos animados

«Fantasía 2000» se estrenó en España el pasado 1 de enero en la Ciudad de las Artes y de las Ciencias de Valencia, donde se podrá ver hasta el 28 de Abril. Posteriormente, allá por el mes de Julio, estará ya, como cualquier otro largometraje, en multitud de cines de toda España.

¿Por qué la factoría Disney ha preparado de manera tan complicada este lanzamiento? Porque, además de utilizar las más modernas técnicas de animación, «Fantasía 2000» se ha creado en un formato muy espectacular, bautizado como Imax, diez veces mayor que el convencional de las películas de 35 milímetros, y que se muestra en toda su grandeza cuando se proyecta sobre una pantalla gigantesca.

Modernización de un clásico

«Fantasía 2000» es, en realidad, la modernización de un clásico largometraje de animación que se estrenó en 1940, el primero en la historia con sonido estereofónico. El suceso tuvo lugar en la ciudad de Nueva York y para conseguir el efecto se colocaron noventa altavoces en el cine. Que se diera tanta importancia al sonido no era un capricho de magnates cinematográficos. Las versiones antigua y moderna de «Fantasía» son una colección de piezas musicales asociadas a dibujos animados; así que de nada sirve una pantalla maravillosa si los altavoces no están a la altura del resto de la producción.

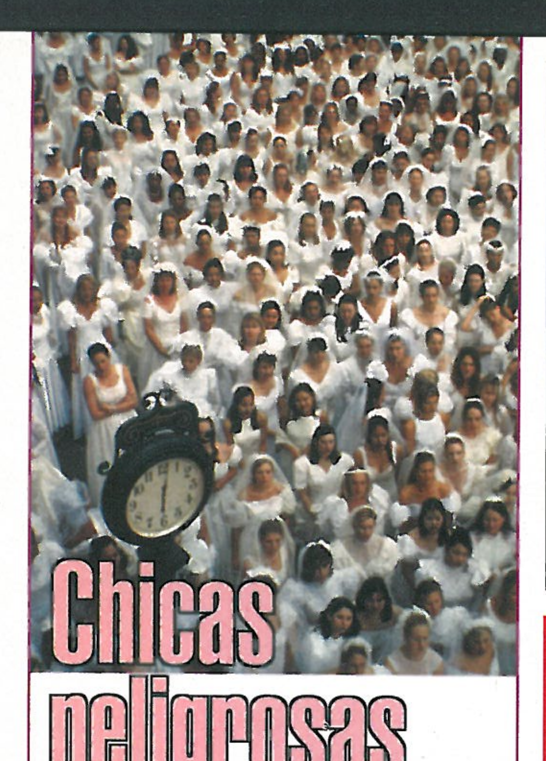
Casi todas las piezas musicales de la película original pertenecían a composiciones clásicas.

«Fantasía» supuso una original forma de mezclar imágenes y música en un espectáculo lleno de color.

Ocho historias diferentes

En «Fantasía 2000» se mantiene una de las piezas del clásico de 1940, "El aprendiz de brujo" protagonizado por el ratón Mickey Mouse, pero los otros siete son nuevos. La "Sinfonía nº 5" de Beethoven narra una lucha de diversos objetos. "Pompa y circunstancia" está protagonizada por el pato Donald. Para "Pinos de Roma" se utilizaron imágenes creadas por ordenador. "Rhapsody in Blue" está ambientado en el mundo del jazz. "El soldadito de plomo" mezcla imágenes realizadas a mano con otras creadas por un programa informático. "El Carnaval de los animales" es una historia protagonizada por flamencos y todo termina con un espectacular número llamado "El pájaro de fuego".

Para realizar es capítulo del soldadito de plomo se mezclaron técnicas tradicionales de animación con el uso del ordenador...



Chicas peligrosas "El soltero"

En las fotos puedes ver a muchas chicas pero..., cuidado, no te acerques a ellas. Pueden ser peligrosas. Unas, las que están vestidas de novia, pertenecen a la película «El Soltero» y acosan los sueños del protagonista: sólo quieren al pobre por su dinero. Las otras van de misses, salen en la peli «Muérete Bonita» y son capaces de cualquier cosa por ganar el concurso.

Superhéroes de videojuego para el 2000

El año 2000 nos va a traer nuevas películas inspiradas en los héroes del videojuego. La más esperada por los los aficionados al género es, sin duda, «Tomb Raider», con la espectacular Lara Croft llenando la pantalla grande; aunque tampoco conviene olvidarse de «Resident Evil» y la serie de «Dungeons & Dragons».

¿Quién se atreve con Spiderman?

Spiderman, el hombre araña nacido de los dibujantes de Marvel, no tiene suerte con el cine. Ya ha protagonizado alguna película de bajo presupuesto más aburrida que una consola sin juegos, y ahora que los grandes estudios de Hollywood parecían dispuestos a hacer una *peli* en condiciones, no encuentran al director apropiado. El último en decir que no al proyecto ha sido James Cameron.



"El arte de morir" Made in Spain

Dicen los entendidos que el año 2000 va a ser de los que hacen época en el cine español, que Almodóvar va a ganar un Oscar, que la nueva peli de misterio de Amenabar con Nicole Kidman de protagonista promete emociones terroríficas; lo mismo que «El arte de morir» de Álvaro Fernández Armedo, que se estrenará a principios de la primavera. Mariano Barroso ha preferido el paisaje de Marruecos para rodar «Kasbah», y ya veremos qué da de sí la segunda entrega de las aventuras de Torrente, *el poli* más casposo de la gran pantalla.

La saga continúa

Cuando una película tiene éxito Hollywood garantiza en cómodos plazos la aparición de una segunda, tercera o cuarta parte. Ahí van unos ejemplos, que se podrán ver en los próximos meses, de que la saga continúa: «Toy Story 2», «Misión Imposible 2», «El silencio de los corderos 2», «El Cuervo 2» o «La reina de los condenados» (no nos hemos equivocado con el título, es la segunda parte de «Entrevista con el Vampiro»). Más largas son las secuelas de «Los Inmortales», se prepara su cuarta entrega, de «Terminator», se rodará la tercera en el 2001 guste o no a Schwarzenegger, y de tu muñeco diabólico favorito, cuya próxima aventura se titulará «La semilla de Chucky».

Se prepara la película más cara de la historia del cine

La batalla de Pearl Harbour será la protagonista de la nueva película más cara de la historia del cine. Los estudios Disney ya han aprobado un presupuesto de 145 millones de dólares que, con toda seguridad, será superado en el rodaje. El largometraje lo dirigirá Michael Blay y se estrenará en el año 2001, fecha del 60 aniversario de esta batalla que forzó la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial (los japoneses hundieron toda su flota del Pacífico).

La tarta de las pelis de animación

No hace demasiado tiempo, los largometrajes de animación eran sinónimo de Disney. Hoy, las cosas están empezando a cambiar; las grandes productoras cinematográficas y las no tan grandes (la de Spielberg, la poderosa Warner...) se han lanzado a la conquista del mercado y la competencia es feroz por llevarse un trozo grande de la tarta. Pues bien, lo que ocurrió con «El príncipe de Egipto», o la lucha de las pasadas navideñas entre «Tarzán», «Los teleñecos en el espacio» y «El gigante de hierro», no ha sido nada comparado con lo que nos espera en los próximos meses: «Pokémon», la segunda parte de «Toy Story» (se estrena el 4 de febrero), «Fantasía 2000», «The road to El Dorado», «Dinosaur» o «Kingdom of the sun», entre otras.

Santiago Erice

Las páginas del Lector

Volvemos a daros las gracias por el apoyo incondicional a todas las iniciativas que tomamos en la revista. Pero no os cortéis, seguid mandando vuestras cartas, dibujos, o lo que queráis...

Concurso de disfraces Juegos & Cía.

Pastor III Arena

Si el mes pasado os invitábamos a tomar parte en el concurso de disfraces de Juegos & Cía., este mes tenemos el placer de presentaros a uno de los candidatos más firmes para lograr el galardón de mejor indumentaria. Y aunque creáis que está disfrazado de pastor ampurdanés, por esos ropajes típicos compuestos de gorro y chaleco de lana y camisa con cuadros viselados, lo realmente único de esta puesta en escena es que José Luis, lo que realmente intenta emular, es a los luchadores 3D del clásico Quake –no hay más que fijarse en el gesto que tiene y el modo magistral de sujetar la garrota–. ¡Marchando una gorra para este disfraz!

José Luis Serrano (Fuenlabrada)

Los justicieros de Juegos & Cía.

Potencia, velocidad, pero sin lugar a dudas la palabra que mejor definiría a «Wip3out» es vértigo.
Esa sensación de velocidad conjunta con la emoción de que tiene al piloto del equipo Piranha pegado a tu cola con unos misiles cargados es puro vértigo... ¡pero claro!, él te dispara y te adelanta, pero lo que no sabía es que con mi plasma pude apuntar y... ¡¡¡gané la carrera!!!
Aunque luego cogieron los de Feisar y ganaron el campeonato, ¡pero qué se la va a hacer!
Eso sí, la siguiente liga, la F7200 la pienso ganar yo con más misiles y plasmas que incrust aré en las naves enemigas. ¿Os gusta?
Y si no tengo suficiente con eso, puedo jugar los desafíos –32 en total– o el eliminador. ¡Una pasada!
Los gráficos son soberbios y se nota que detrás de ellos se encuentra The Designers Republic Build. Los símbolos son muy imaginativos y... ¡vamos, que se los han currado mucho!

Miguel Ángel Martín (Madrid)

Joy y Stick

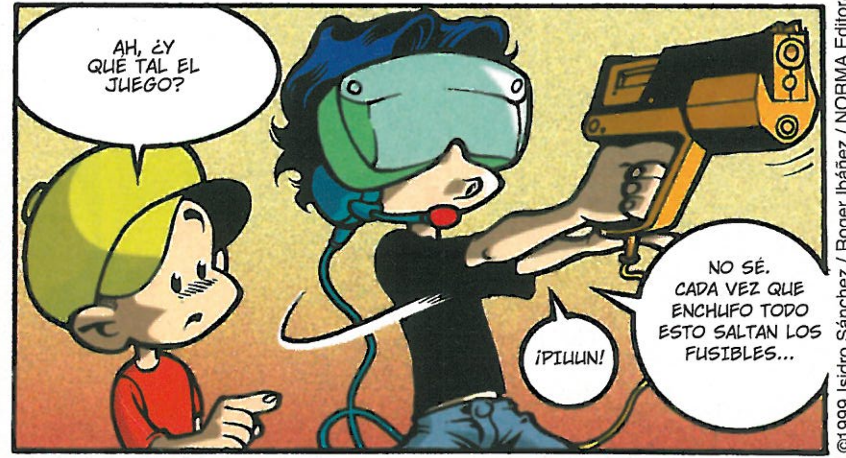
Isidro+Roger











La PlayStation 2 también se venderá en fruterías

Tal y como era de esperar, Sony, al margen de fabricar una máquina invencible tecnológicamente, está ultimando los detalles de la impresionante campaña de publicidad. Aprovechando la época de recogida de la Mora de secano, parece claro que se va a realizar un modelo de PS2 que se venderá, exclusivamente, en fruterías.

Como podéis comprobar por la fotografía –exclusiva de Juegos & Cía.–, el tamaño de la consola es considerablemente inferior al de la versión normal, aunque las prestaciones técnicas son idénticas. Entre las ventajas de esta campaña publicitaria de Sony se encuentra el hecho de que uno de los pocos sectores de la población que no sabe lo que significa la palabra *play* son las madres. Para que no tengan problemas al instalarla en casa, el pack de consola y «Tekken Fruit Tournament» se venderá inseparablemente con un grillo adiestrado que enciende y apaga la PS2. Cada una de estas *minimascotas* tiene su propio nombre –el Josua o la Vane – y al principio sólo hablarán la lengua vernácula del hormiguero. El precio está por confirmar, pero todos los indicios apuntan a que Sony ha llegado a un acuerdo con la patronal para venderla con las bolsas de Moras de cinco kilos. Como podéis ver, PS2 viene dispuesta a arrasar...

Ganadores de los concursos mes de Diciembre

Si eres uno de los afortunados ¡enhorabuna! Si no es así, sigue colaborando con nosotros porque son muchos los premios que sorteamos cada mes.

Botellas No Fear Mountain Biking

Sergio Salmerón Ríos	Albacete
Carolina Arnout Lerda	Albacete
Sandra Martínez Mira	Alicante
Lucía García Arguelles	Asturias
Víctor Fontana Romero	Barcelona
Ibai Bengoa Goimil	BIzkaia
Santos Lactrucci Blanco	Cádiz
Juan de Dios Carretero Parias	Córdoba
daniel Esco Labián	Huesca
Miguel Ángel Llorente Villafranca	Lleida
Ángel Salgado Novo	Lugo
Carlos Vasquez López	Madrid
Valentín García Lucas	Madrid
Julio Heredero Carretero	Madrid
Juan Ignacio Ruiz Calvo	Madrid
Javier Barbero temiño	Navarra
Roberto Martín Martín	Segovia
Ashley de la Peña Martín	Tenerife
Alejandro Figueroa Meana	Toledo
Salva Soria Silla	Valencia
Sandra Gómez Burreco	Valencia
Carlos Zarzo Torralba	Valencia
Esmeralda Blanco garcía	Valladolid
Santi Mourín Méndez	Vizcaya
Jorge Andreu Miguel	Zaragoza

Cazadora de FIFA

José luis Benitez Martín	Málaga

Libros de "Cómo se hizo Star Wars"

Fernando de Andrés Martínez	Huelva
David San Segundo	Madrid
Ana Isabel Lanzas Arjona	Málaga
Francisco Javier Miranda Varoas	Málaga
Cecilio Romero Camps	Valencia

Pack de gafas y mochila

Patricia García Nieves	Cádiz
Miren Aguado Cano	Guipuzcoa

Playstation

Miguel Santamaría Bermejo	Navarra

Posters de FIFA

Jesus Fernández Rodríguez	Cantabria
José Rodríguez Pérez	Granada
Borja Gallego Aryiz	Madrid
Diego Jiménez Pérez	Madrid
David Navarro Chumillas	Madrid
Javier Antonio de Celis	Palencia
José Antonio Fernández Pérez	Princip. Asturias
José Coll Espuny	Tarragona
Manuel Alcaya Bautista	Valencia
Isabel Isach Villar	Valencia

Posters Hybrid heaven

Rosa María Muñoz Buforn	Alicante
Miguel Suárez Cárdenas	Barcelona
Jordi Núñez Ruiz	Barcelona
Ferrán Casajuana Febreba	Barcelona
Edgar Rus Merchán	Barcelona
Diego Blanco Casáis	La Coruña
Ángel Salgado Novo	Lugo
Juan José Silla Pérez	Madrid
Héctor Nuño Alonso	Madrid
José Manuel Martínez Aguilar	Madrid
Miguel Otero Rubil	Orense
Alberto Gonzalvo Baños	Valencia
Esmeralda Blanco García	Valladolid
Marcos Navarro Tarraguel	Zaragoza
Ignacio Senao Landivar	Zaragoza

Revistas oficiales Star Wars

Roberto Suárez Correoso	Asturias
Iván Montes Díez	Asturias
Andrés Iván Mardones Martín	Barcelona
Roberto Alonso Calvo	Burgos
Alicia Plaza Jiménez	Madrid
Rodrigo Sato Martín de Almagro	Madrid
MªBlanda López del Cano	Madrid
Victor Mínguez López	Madrid
Miguel Otero Rubén	Orense
Marta Munilla Pérez	Zaragoza

Sudaderas Carmagedon

Andrés Medina López	Granada
David Fernández Susín	Guipuzcoa
Jonathan Mateos Sánchez	Madrid
Francisco Cerón Cayuela	Murcia
Alejandro Figueroa Melana	Toledo

Volante y pedales para N64

Jaime Morales Tonda	Alicante

Wing Dual Force para Psx

José Miguel Gómez Sánchez	Burgos
José Ángel González Sáiz	Cantabria
Daniel Benito García	Madrid
Carlos Vega Díaz	Málaga
Manuel Jesus Gordillo Rodriguez	Sevilla
-	
-	



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus cartas y, si son publicadas recibirás esta fantástica gorra.

Bases en la Pág. 82



Bases en la pág. 82

Staff

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Pascal J. Marín

Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García

Redactor Jefe
José Luis Sanz

Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández

Secretaria de Redacción
Bárbara Manrique

Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice, Daniel Turienzo



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Robert Sandmann

Editora del Área de informática
Mamen Perera

Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Distrubución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Directora de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05

ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA - Madrid Tel.: 91 636 20 00

Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.

Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain



HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER



Hay algunos juguetes en el mercado que destacan sobre el resto por el uso que hacen de la tecnología para divertir, aunque el fin sea el mismo, los resultados, en muchos casos, pueden llegar a ser espectaculares...

Juguetes tecnológicamente superiores

El tren de las dos

El sueño de todo niño con vocación de astronauta es la... ¡atención! Mega-Estación Espacial con Motor. Esta completa base espacial se puede transformar en diferentes vehículos lunares para vivir nuevas y diferentes aventuras. La estación lleva un motor incorporado que hace volar una pequeña nave que hace las veces de *morro* del camión. Incluye un cohete que se puede transformar en laboratorio, además de una base lanzamisiles y un grupo de figuras para hacer más fieles todas las aventuras. Pero lo más impresionante de este juguete es la posibilidad que nos brindan sus piezas para hacer diferentes combinaciones que hacen de la Mega-Estación Espacial el juguete perfecto. Cuesta 5.995 ptas. ¿Sólo?

Kasparov informatizado...

Si te encanta el ajedrez y no tienes nadie con quien practicarlo, tus horas de sufrimiento se van a acabar gracias a Grand Master, el ajedrez electrónico para principiantes, jugadores medios y los temidos expertos. Posee una pantalla LCD con la que podremos comunicarnos y nos pondrá las cosas muy difíciles gracias a los más de 72 niveles de juego y a las 432 combinaciones que puede realizar. Si no somos lo que se dice unos campeones, la opción de aprendizaje será nuestra favorita. ¿Precio? alrededor de las 12.000 ptas.

No es un Tamagotchi

Con la fiebre Pokémon en plena efervescencia, Pokémon Pikachu es un buen regalo para aquellos que amen a estos bichos y no quieran separarse de ellos ni un sólo instante. Este aparatejo amarillo nos trae al Pokémon eléctrico más simpático de la serie en formato mascota y con la posibilidad de jugar con él andando. Gracias a que funciona como un podómetro, nuestro Pi-ka-chu será feliz cuando andemos y, además, no hará falta limpiarle, ni apagar la luz, ni nada por el estilo. Ten una carga más en tu vida por sólo 3.990 ptas.

Tú lo montas, tú te diviertes

K'nex Trekker es el juguete más especial que os presentamos en esta página, ya que además de ser un coche con motor incluido, es una especie de puzzle con más de 380 piezas que han de ser montadas para crear todo un 4x4. K'nex Trekker está enfocado para los niños de 8 a 12 años y tiene el magnífico precio de 5.990 ptas., pudiéndolo encontrar en cualquier tienda de juguetes.

Ajedrez de bolsillo

La mejor forma de compatibilizar el aprendizaje del ajedrez que nos ofrece Grand Master es hacernos con Trekker, un divertido juguete electrónico con el tamaño apropiado para ser transportado a cualquier lugar. Tiene 1.000 niveles de juego y gracias a los pequeños agujeritos podremos mover el tablero sin miedo a que las fichas se caigan. El precio de esta pequeña maravilla es de 5.995 ptas.

Juegos & Cía. Sortea:
2 Juegos Panzer Elite para PC y 2 Maquetas

Bases en la pág. 82

Juegos & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:
HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.
Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

5 Juegos South Park Rally para PSX — Acclaim

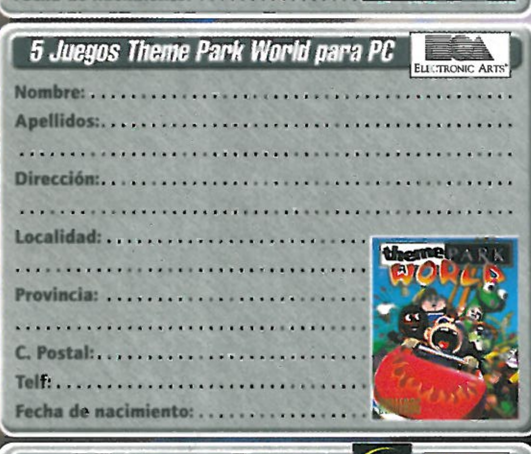
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

10 Packs de Figuritas Clicks de Playmobil — playmobil / Ubi Soft

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

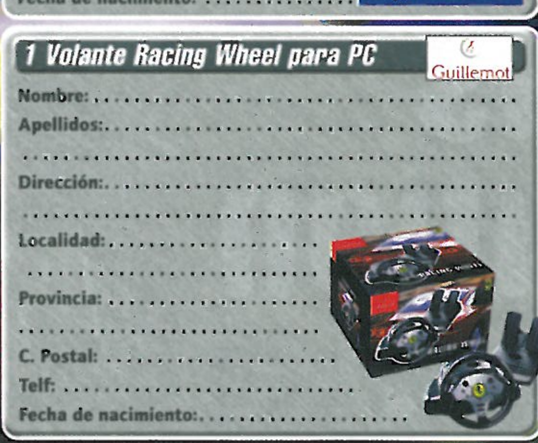
5 Juegos Indiana Jones y la Maquina... (PC)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



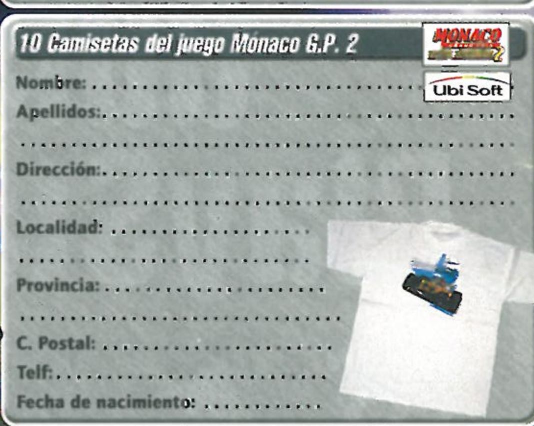
5 Juegos Theme Park World para PC — Electronic Arts

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



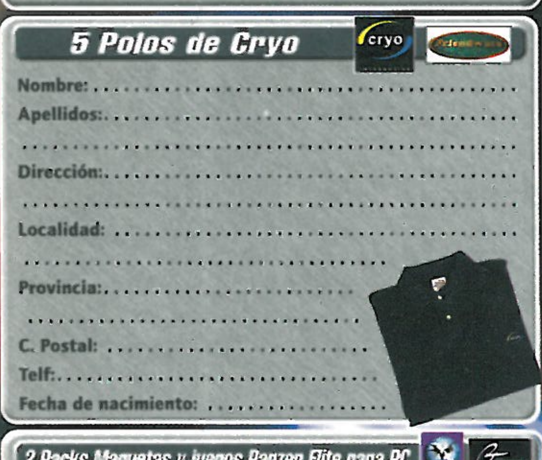
1 Volante Racing Wheel para PC — Guillemot

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



10 Camisetas del juego Monaco G.P. 2 — Ubi Soft

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



5 Polos de Cryo

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



15 Gorros y balones PCFútbol 2000 — dinamic

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

Trucos y Página de los lectores Juegos & Cía

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

2 Packs Maquetas y juegos Panzer Elite para PC — Psygnosis

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

2 Chalecos y 2 juegos Imperium Galáctica II

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

El mejor juego del mes Juegos & Cía

El mejor juego es:
Plataforma:
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf: Fecha de nacimiento:

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. **2**- De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. **3**- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 15 de Enero de 2000 hasta el 14 de Febrero de 2000. **4**- La elección de los ganadores se realizará el 21 de Febrero de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. **5**- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. **6**- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.



RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 4.200 pesetas (12 números x 350 pesetas) recibe de regalo una de estas dos estupendas «Figuras de Acción»* de la colección **Aventuras de Lara Croft** de Bandai.

*No es posible elegir.

OPCIÓN 2

Por sólo 3.360 pesetas **(20% de descuento)** puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 280 Ptas.

Y además...

- Aunque se agote algún mes, tu tendrás tu ejemplar reservado.
- Lo recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h**. a **14,30h**. ó de **16h**. a **18,30h**. a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.